

AGB-AXTE-USA

GAME BOY ADVANCE



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

ELECTRONIC ARTS™

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

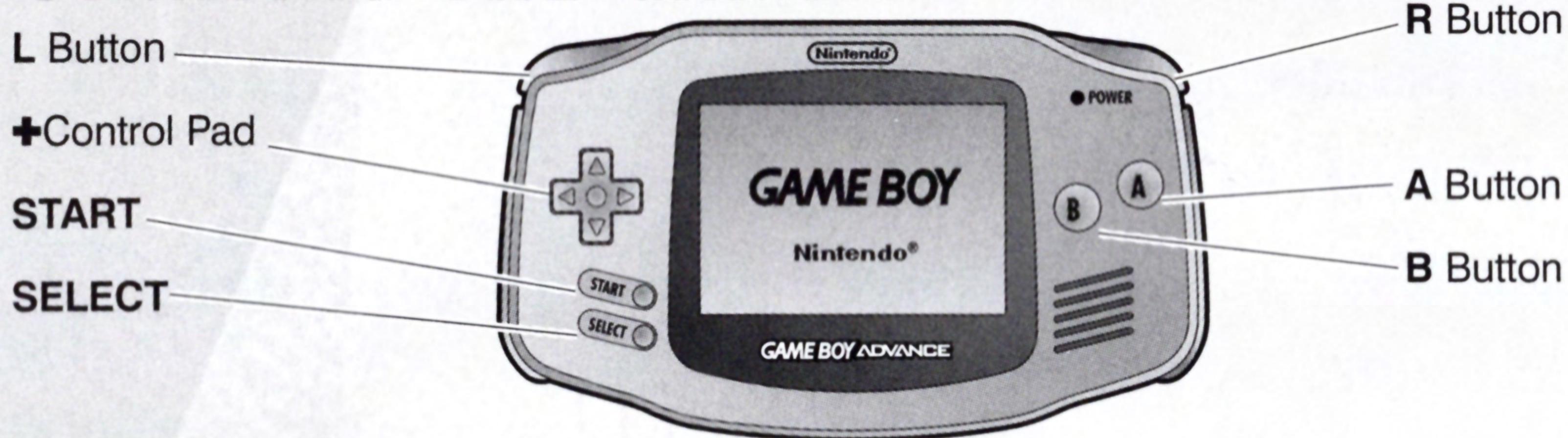
**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

CONTENTS

STARTING THE GAME.....	4
COMPLETE GAME CONTROLS.....	5
INTRODUCTION	6
GETTING STARTED.....	7
MAIN MAP.....	8
THE GAMES.....	11
CHALLENGE GAMES.....	21
SCORING.....	22
MULTIPLAYER	23
CREDITS	26
LIMITED 90-DAY WARRANTY	27

La version française commence à la page 29.

STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Island Xtreme Stunts* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The language selection screen appears. Press the +Control Pad \leftrightarrow to highlight your preferred language, then press the A Button.
4. Press **START** to sign in (\triangleright Getting Started on p. 7).

COMPLETE GAME CONTROLS

MENU OPTIONS

ACTION

CONTROL

Highlight option

+Control Pad \leftrightarrow or $\uparrow\downarrow$

Select option

A Button

Previous screen

B Button

GAME CONTROLS

ACTION

CONTROL

Move left/right/up/down

+Control Pad \leftrightarrow or $\uparrow\downarrow$

Fire/Throw/Shoot/Accelerate/Tricks

A Button

Brake/Tricks

B Button

Turbo

R Button

NOTE: Default settings in this manual appear in **bold** type.

INTRODUCTION

LEGO® Studios has arrived on LEGO Island to film their latest action blockbuster, “*Xtreme Stunts*.” It’s a movie that’s destined for nominations by the LEGO Academy of Film and Television Arts, but The Director really wants Pepper involved in the filming of the movie and before he knows it, Pepper is the leading stuntman!

Pepper’s co-star, however, is the mischievous scallywag, the Brickster. Everyone on the island is positive that he has turned over a new leaf, but Pepper knows better. Convinced that he is a much better stuntman than Pepper, the Brickster will stop at nothing to beat him and receive the prestigious Platinum Star award!

To make his big break into show business, Pepper must perform daring stunts for the movie while keeping an eye on the Brickster and his sneaky tricks.

Help Pepper get through his stunts, defeat the Brickster, and restore some sanity to the movie-making industry!

For more info about other LEGO products, visit www.LEGO.com/interactive

For more info about other Electronic Arts titles, visit www.ea.com.

GETTING STARTED

If it's your first time to LEGO® Island, you need to set up a new game.

Before Pepper takes his life into his own hands, you must decide on a few setup options, depending on how you'd like to play the game.

SIGN IN

As you move through the different locations on LEGO Island your progress is saved automatically to a slot you choose when you sign in. There are four slots in which to save a game. Saved games show the player name and the Stuntman Star Awards earned (*> Scoring* on p. 22). Darkened stars indicate slots that have not been assigned. The GUEST slot is for players who just want to jump right into a game without the setup process.

1. Press the **+Control Pad** $\uparrow\downarrow$ to highlight a slot, then press the **A Button** to assign a name to the slot.
2. Press the **+Control Pad** \leftrightarrow to scroll through the alphabet. Press the **A Button** to select a letter.
3. Once you have completed your game name, press **START** to highlight the \leftarrow key. Then press the **A Button** to save it and proceed to the next screen.
4. Press the **+Control Pad** $\uparrow\downarrow$ to highlight SINGLE PLAYER or MULTIPLAYER (*> Multiplayer* on p. 23), then press the **A Button** to proceed.

CONTINUING A SAVED GAME

The sign-in process is the same as for starting a new game, however you can select your game name from the save game screen to load all of your previously saved statistics.

DELETING SAVED GAMES

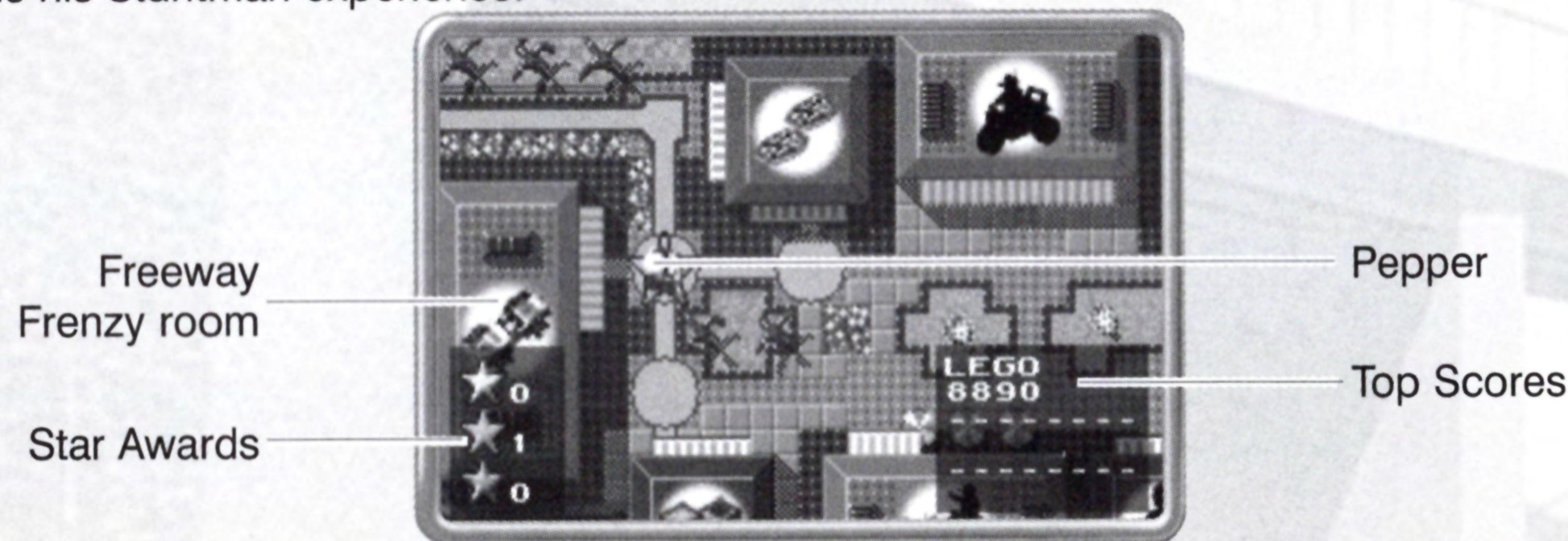
You can delete the information in a slot to make room for new players or new saved games.

1. Press the **+Control Pad** to select DELETE SAVE SLOT at the bottom of the sign-in screen, then press the **A Button**.
2. Press the **+Control Pad** to select the data you want to delete, then press the **A Button**.
3. Press the **+Control Pad** to select YES or NO to confirm or cancel the deletion, then press the **A Button**.

Deleted data is represented by darkened stars next to the slot marked EMPTY. When this line is next selected for a new game, the name assignment screen appears again.

MAIN MAP

Pepper eventually performs in nine different games, starting out easy and getting progressively harder. Only one game is available at the beginning, but others open up as Pepper builds his Stuntman experience.



The Main Map is the starting point for each game, and you return to the Main Map when each game is complete. The map is split into four different sections, only a part of which is visible at a time. You are not allowed access to the other sections until you complete a pre-defined number of games. Gates block off each of these sections, sliding back only when you have met the correct conditions to pass them.

To take a tour through the entire Main Map, press and hold the L Button while pressing the +Control Pad to move.

○ **To enter a game**, press the +Control Pad to enter the circular area in front of a doorway, then press the A Button to enter.

After an introductory scene, on-screen instructions show you the way to success.

STAR AWARDS

The display in the lower left corner shows the Star Awards you earn in each game: Bronze, Silver, and Gold (► *Star Awards* on p. 10).

TOP SCORES

The display in the lower right corner shows your top three scores for a particular game. You need to stand in front of a doorway for the top scores to appear (► *Scoring* on p. 22).

Successfully completing a game unlocks other buildings and games around the LEGO Island map. You must successfully complete a game to receive a high score.

Your highest-earned Star Awards are displayed at the doorway to each game.

STAR AWARDS

Earning Star Awards are what the game is all about. The better you perform, the more awards you earn. Awards are classified into Bronze, Silver, and Gold. Earn the right number of each kind of award to advance beyond the protective gates on the Main Map and earn access to locked buildings (*► Locked Buildings* below).

Unlock the first gate – 10 Bronze Stars

Unlock the second gate – 13 Silver Stars

Unlock the third gate – 35 Bronze Stars

Unlock the Cutting Room – 23 Bronze Stars

Unlock the Movie Theatre – 16 Gold Stars

Unlock the Challenge Building – 30 Gold Stars

Show the Award Ceremony – 36 Gold Stars

LOCKED BUILDINGS

There are three locked buildings around the Main Map that can only be unlocked by earning the right number of certain Star Awards.

CHALLENGE BUILDING This is found beyond the first gate in the Main Map and allows you to attempt a challenge in one of the following four games: Freeway Frenzy, Motorbike Mayhem, Wave Catcher, and Skate Park.

CUTTING ROOM

This is found beyond the first gate in the Main Map and allows you to view an early version of the movie.

MOVIE THEATRE

This is found beyond the third and final gate in the Main Map and it's here where you'll view the finished movie. Finishing the movie means victory for the entire game. Once the movie is finished, Pepper is returned to the map, so you can continue to have fun on all the games – and maybe even improve some of your star ratings.

PAUSE MENU

1. To take a break during the game, press **START**.
2. Press **+**Control Pad $\uparrow\downarrow$ to highlight an option (CONTINUE, RESTART, or QUIT), then press the **A BUTTON** to select it.

THE GAMES

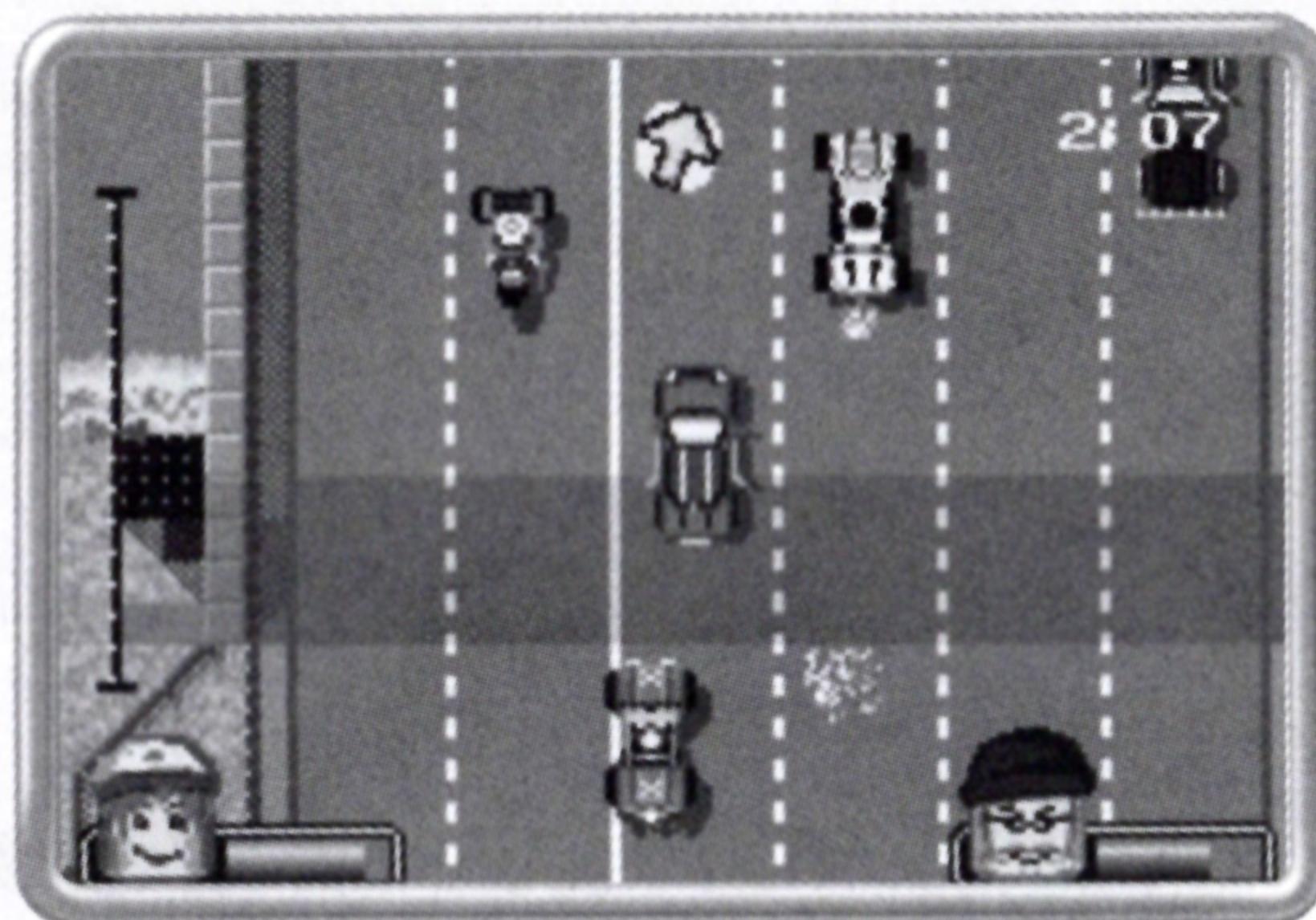
The “*Xtreme Stunts*” movie is action-packed with chase scenes involving powerboats, race cars, motorcycles, and more. Pepper must fill the role of stuntman in each of these scenes, as well as others that are important to making a great movie.

Each stunt action scene is repeated at least three times in the different sections of the Main Map.

Controls for each game are displayed at the beginning of each game.

FREEWAY FRENZY

Jump behind the wheel of a race car and catch up to the Brickster in his hot rod. Once you have him in your sights, knock pieces off his car by bumping into him. Pick up turbo power-ups along the way to boost your speed. There are four levels to this game, but the fourth one is only available from the secret Challenge Building (► *Challenge Games* on p. 21).



ACTION

Turn left/right

Accelerate

Brake / Reverse

Handbrake

Turbo

CONTROL

+Control Pad ↪

A Button

B Button

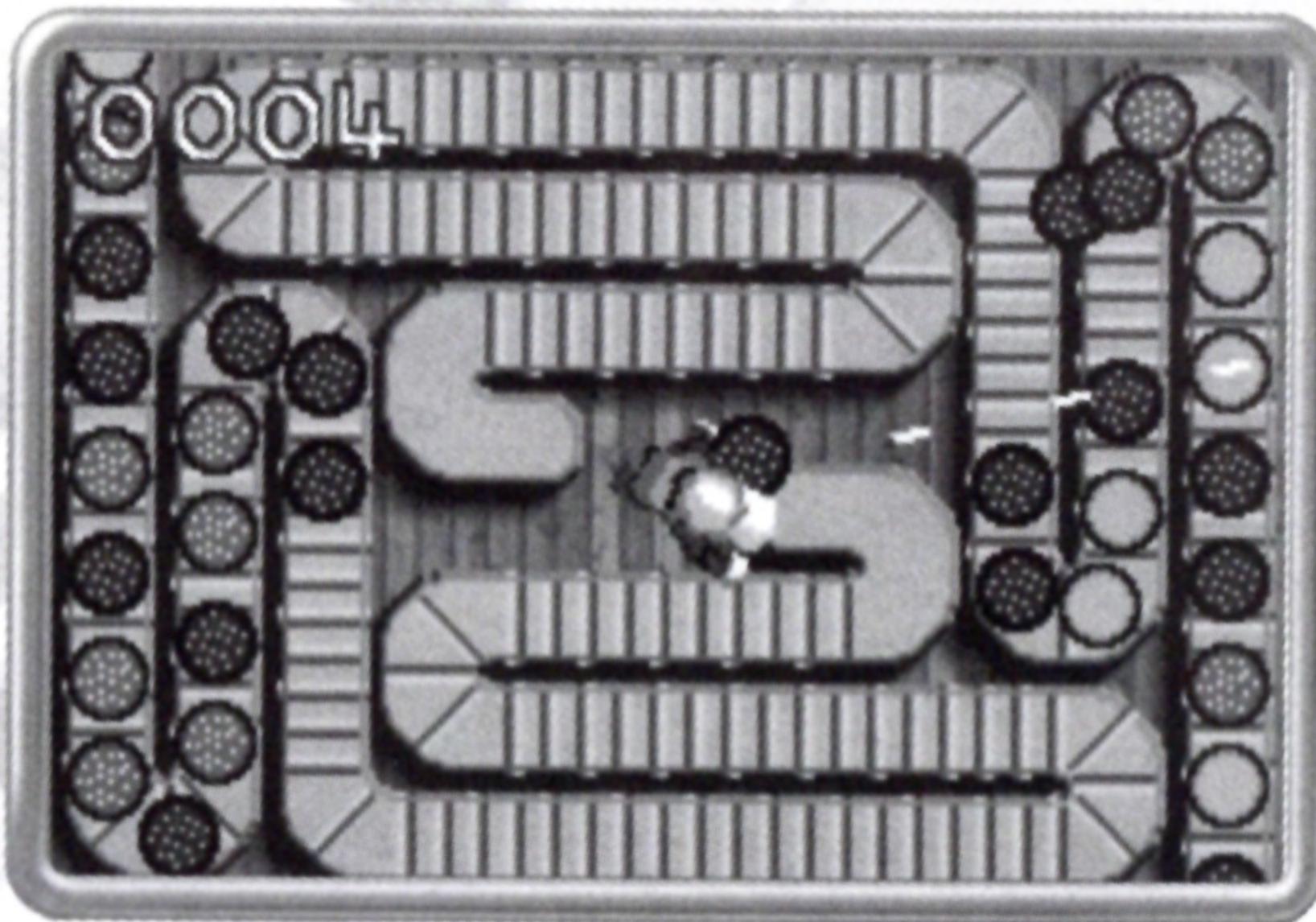
L Button

R Button

PIZZA OVERLOAD

So many pizzas, so little time. Connect three or more of the same colored pizza to make them disappear. You must keep them from reaching the end of the conveyor belt. The longer you hold them off, the higher your score.

There are five levels to this game, each adding a different colored pizza or speeding up the conveyor belt.



ACTION

Turn left/right

Throw Pizza

Speed up left pizzas

Speed up right pizzas

CONTROL

Control Pad ↪

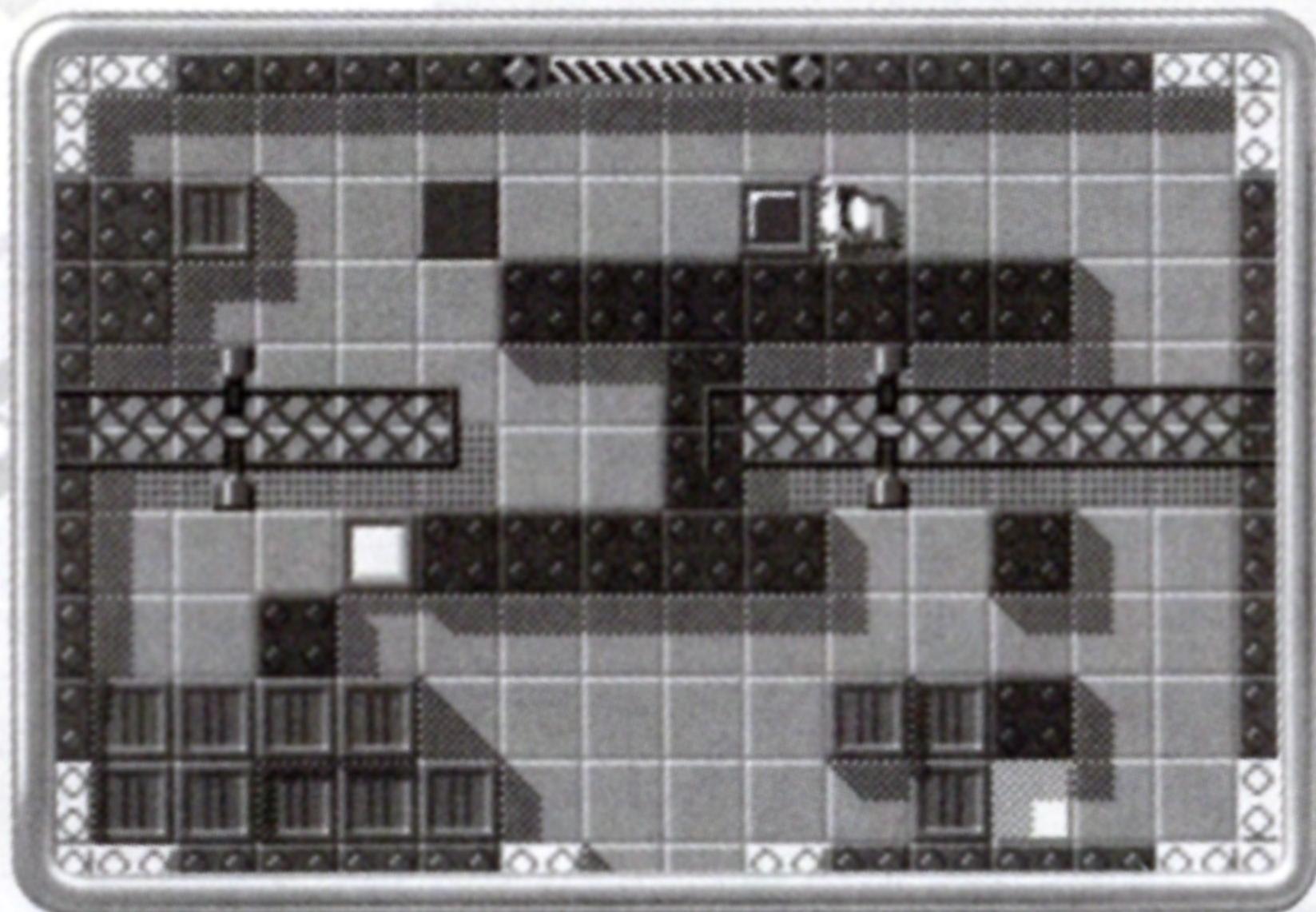
A Button

L Button

R Button

TROUBLE IN STORE

Organize the crates in the prop warehouse. Match colored crates with colored squares on five different levels. Look out for the levels that contain water. You'll need to use the crates to build bridges.



ACTION

Move Pepper / Push Boxes

CONTROL

•Control Pad $\uparrow\downarrow$ or \leftrightarrow

WAVE CATCHER

It's a chase scene on the waterways around the island. Catch up with the Brickster and stay close to his boat. When you are close enough, a circular highlight appears. The longer you stay within this circle the more upset the Brickster becomes. His health bar in the bottom right corner decreases, and once it is fully depleted he gives up and stops. Then you must race to the finish line before the time runs out.

There are four levels to this game, but the fourth one is only available from the Challenge Building (► *Challenge Games* on p. 21).

ACTION

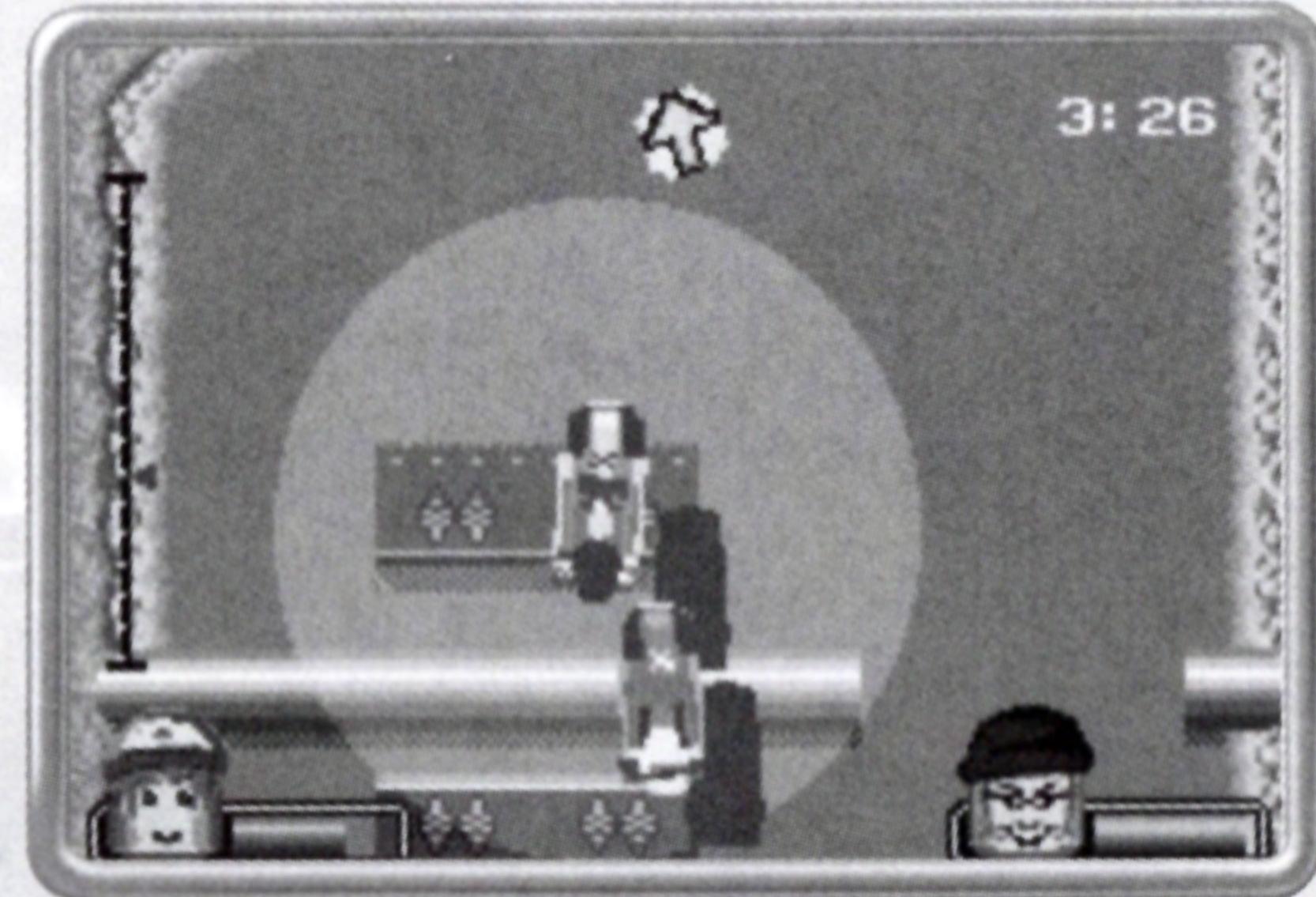
Turn left/right

Accelerate

CONTROL

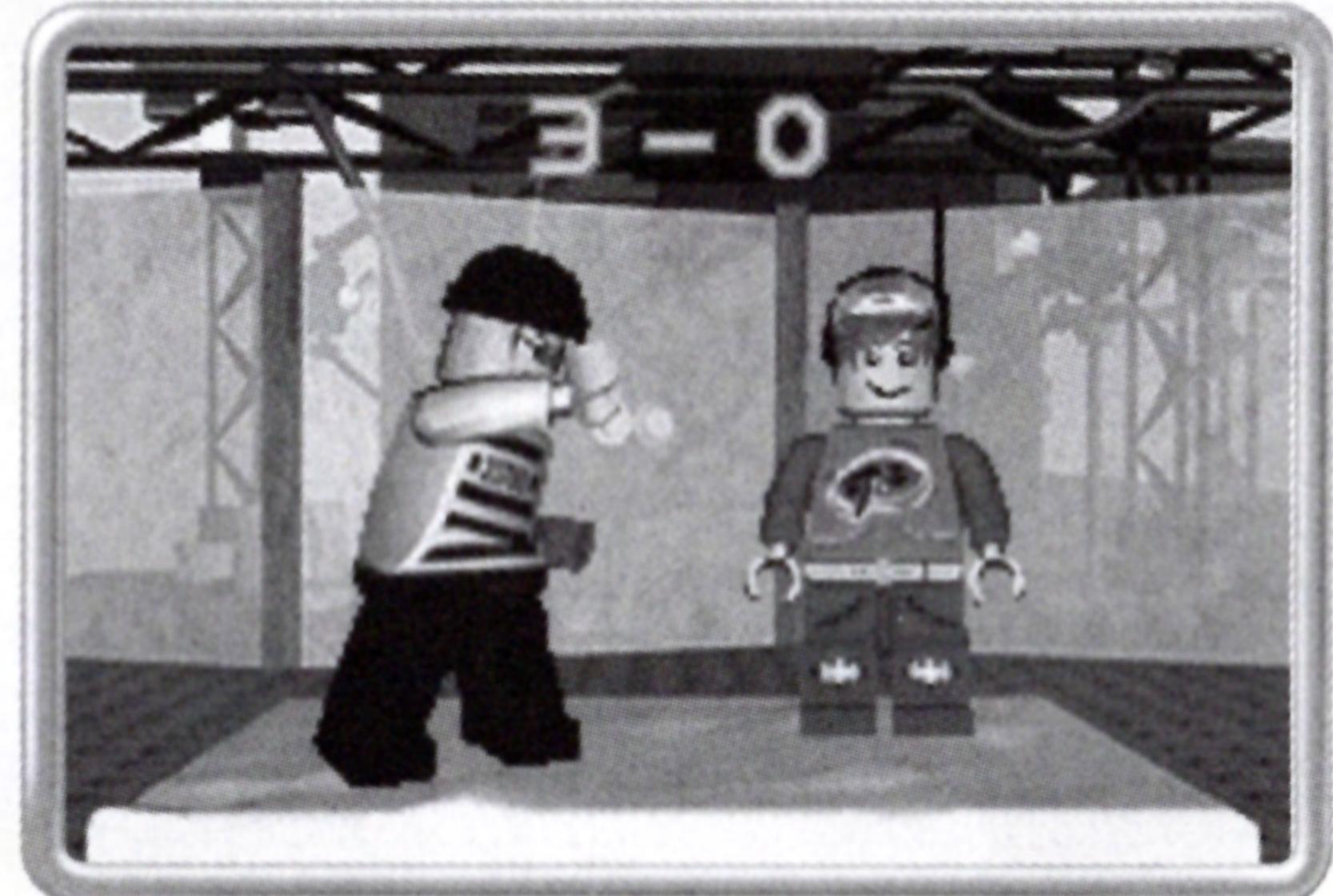
+Control Pad ↔

A Button



LOOSEN UP

It's a martial arts duel between Pepper and the Brickster! The Brickster performs short routines made up from a number of moves. Once the Brickster's routine is finished, Pepper must mimic the routine in both movement and timing. The contest becomes increasingly difficult through five different levels.



ACTION

Punch Up

Punch Down

Punch Left

Punch Right

CONTROL

+Control Pad ↑

+Control Pad ↓

+Control Pad ←

+Control Pad →

PHOTO-FIT

This is a puzzle game. Pepper must rearrange the jumbled squares to form a picture. Simply press a direction on the **Control Pad** to move the picture pieces around. The aim of the game is to finish the picture in the least amount of time and the fewest moves possible. As Pepper progresses through all six levels, the puzzle becomes more and more jumbled. Keep an eye out for the Brickster in the completed pictures – he's usually up to no good!



ACTION

Move Piece Up

Move Piece Down

Move Piece Left

Move Piece Right

Show Complete Picture

CONTROL

+Control Pad ↑

+Control Pad ↓

+Control Pad ←

+Control Pad →

L Button or R Button

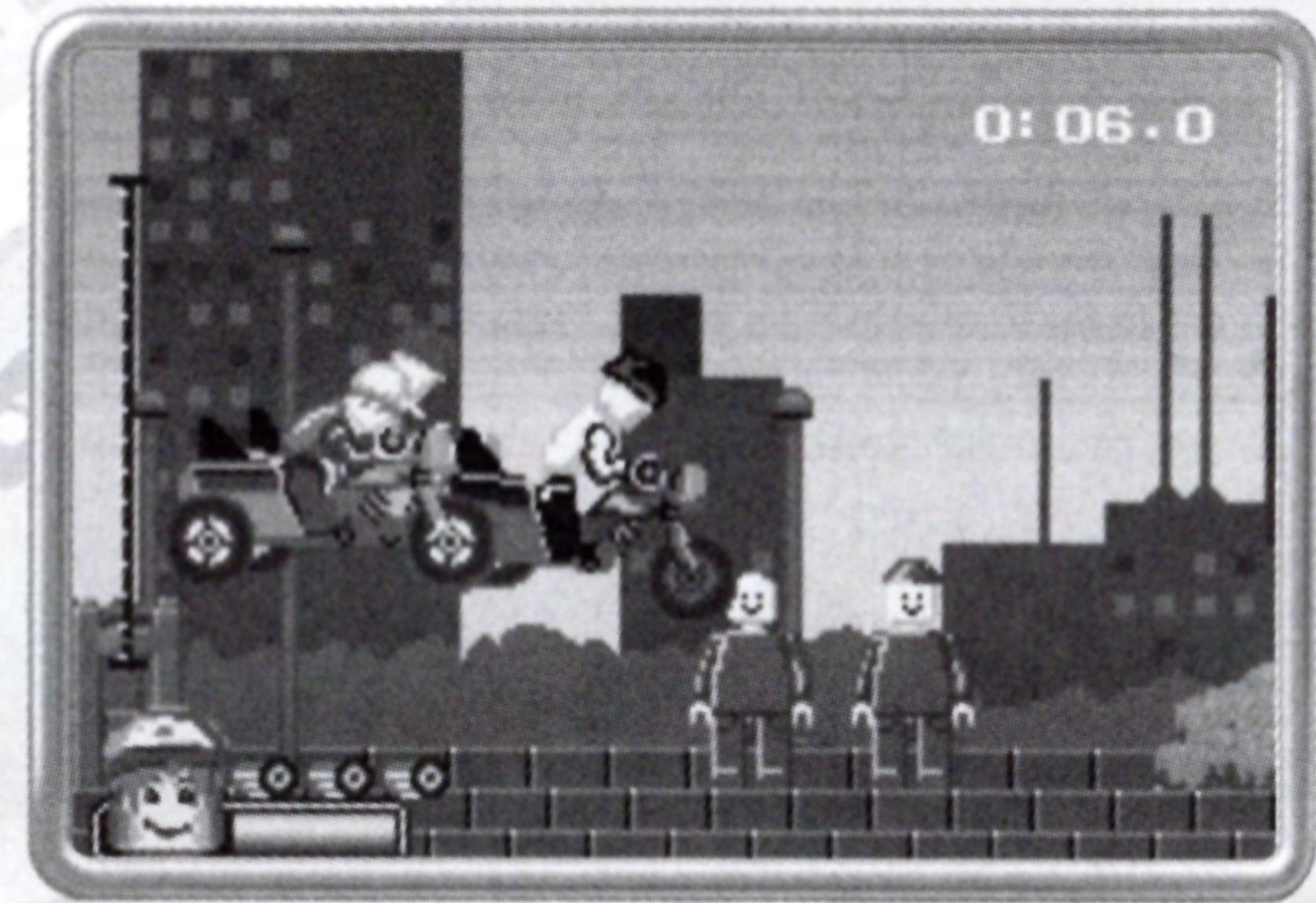
MOTORBIKE MAYHEM

The Brickster is trying to make his escape across a variety of courses, and Pepper must stop him by beating him to the finish line.

Negotiate each of the four courses, using turbos and landing with both wheels to keep up your speed. Fall off the bike and you will lose valuable time and health. Your health bar is displayed in the bottom left corner of the screen.

You start with three turbos that can be used at any time for a speed boost. Extra turbos are collected from certain points on each course, but you cannot hold more than three of them at once. Turbos are displayed just above your health bar.

The fourth level is only accessible from the Challenge Building (► *Challenge Games* on p. 21).



ACTION

Lean Back / Lean Forward

Accelerate

Brake / Reverse

Turbo

CONTROL

Control Pad ↪

A Button

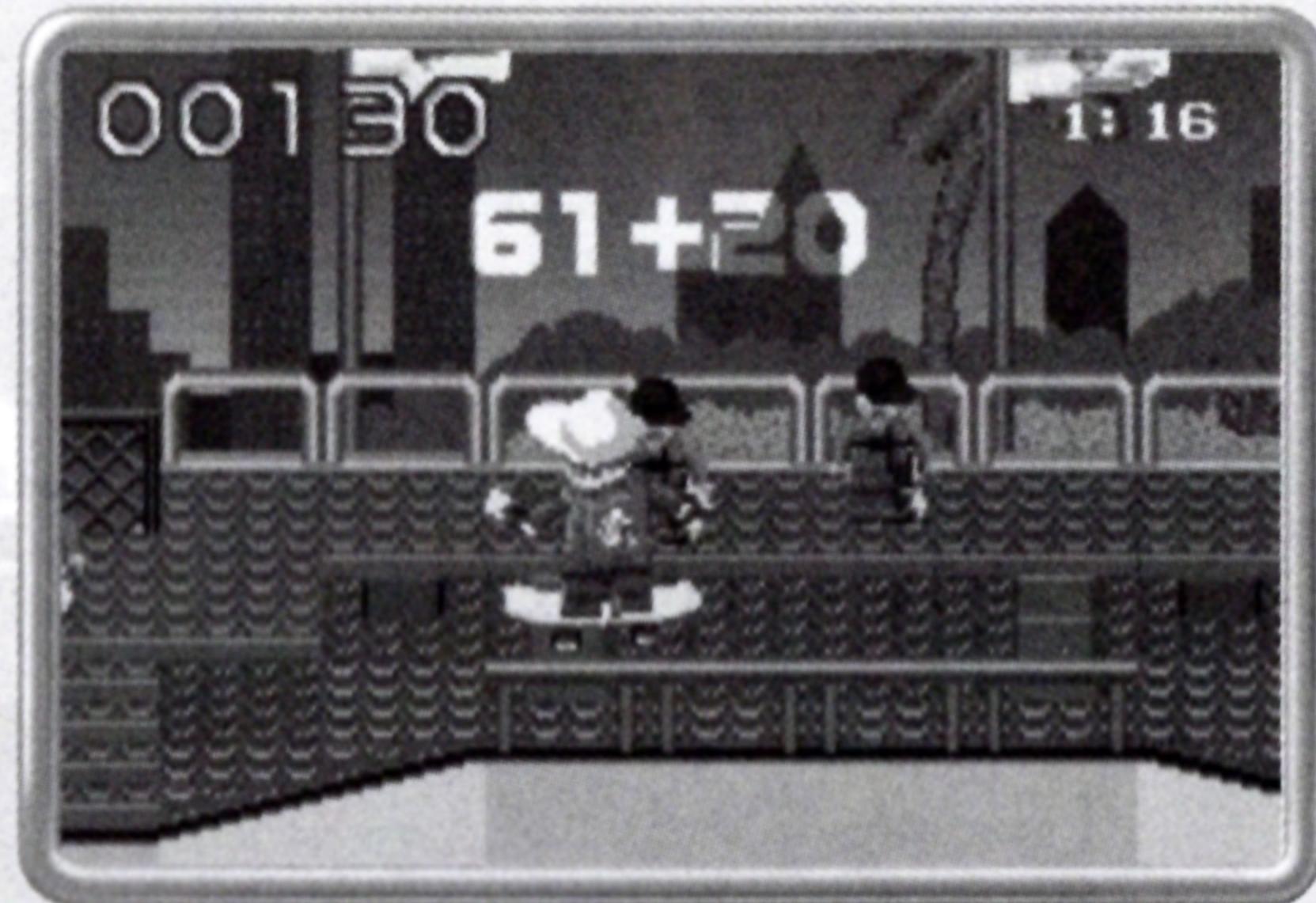
B Button

R Button

SKATE PARK

Pepper needs to work on perfecting his half pipe maneuvers. Help him by getting him some air time with a few tricks thrown in.

There are four levels in this game, with more ramps and rails added to each level. Also, the fourth level must be played from inside the Challenge Building (► *Challenge Games* on p. 21).



ACTION

Spin Trick (in the air)

Change Lanes

Rail Grind

Ollie

Flip Trick (in the air)

Grab Trick (in the air)

Increase Jump height off ramps

CONTROLS

⊕ Control Pad ↓, ↴, ➡ or ↓, ↵, ➡, ↗

⊕ Control Pad ⇧ (double tap)

⊕ Control Pad ↑ or ↓ + A Button

A Button

⊕ Control Pad ↑ or ↓ + A Button

B Button + ⊕ Control Pad ⇨ or ⇩

A Button (At top of ramp)

AIR CHASE

This aerial game takes place high in the skies above LEGO® Island and each level offers a new surprise.

LEVEL 1 Capture as many of the boats with your nets as possible, while also collecting fuel for the plane. Your fuel gauge is located in the bottom left corner of the screen.

LEVEL 2 Steer your plane closely behind the Brickster's aircraft. You must bounce his falling passengers off your inflatable target in order for their parachutes to open. Don't forget to collect fuel along the way.

LEVEL 3 This level combines Levels 1 and 2. First capture the boats in nets, then bounce the passengers to safety. This course is longer so fuel is far more important.

ACTION

Move Biplane

Quick Turn Left

Quick Turn Right

Shoot Net

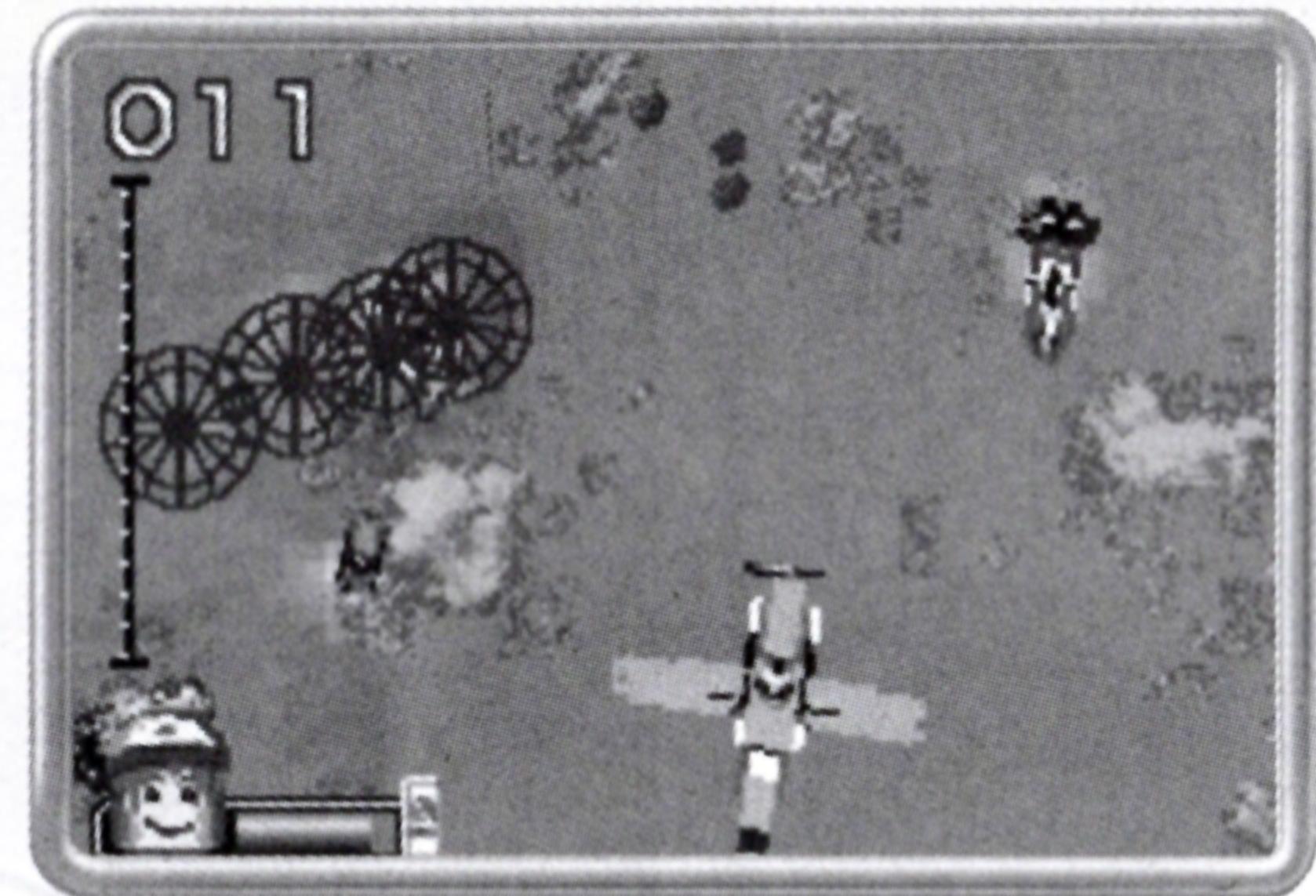
CONTROLS

•Control Pad \leftrightarrow or $\uparrow\downarrow$

•Control Pad $\leftrightarrow\leftrightarrow$

•Control Pad $\Rightarrow\Rightarrow$

A Button



CHALLENGE GAMES

Once opened, the Challenge Building presents you with four challenges (► *Scoring* on p. 22): Freeway Frenzy, Wave Catcher, Motorbike Mayhem, and Skate Park. These games vary significantly from the originals.

Challenge games do not reward stars or points for the single player game.

FREEWAY FRENZY: Make it through all the checkpoints before time runs out. You have three minutes on the clock and you gain a minute of time every time you pass a checkpoint.

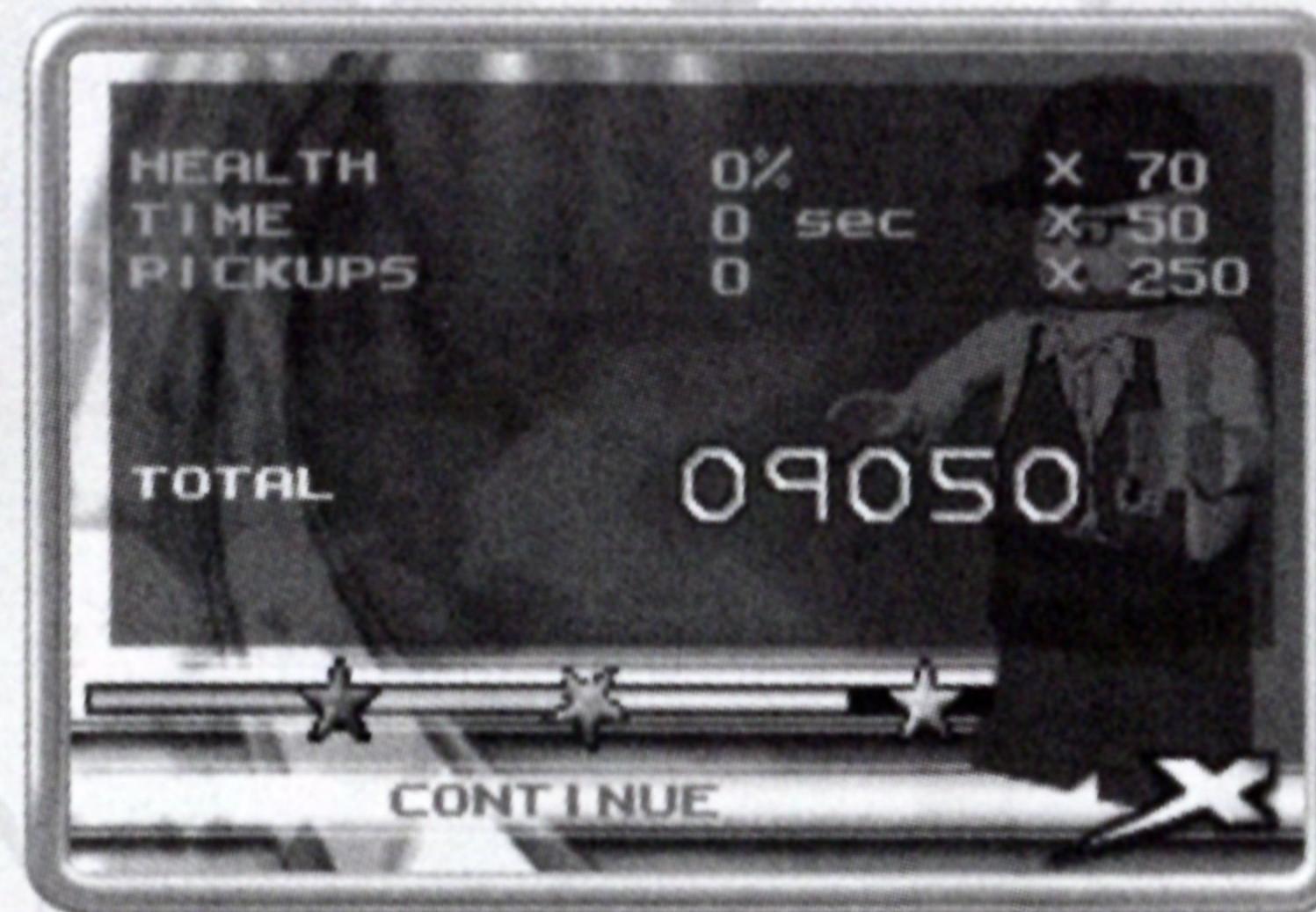
WAVE CATCHER: Make it through all the checkpoints before the time runs out. You have three minutes on the clock and you gain a minute of time every time you pass a checkpoint. The course is long and you must race against the clock.

MOTORBIKE MAYHEM: Beat the Brickster in a one-on-one race across the course. The course for this level consists of all the previous levels linked together, to create this ultimate endurance event.

SKATE PARK: Score 50,000 points before the time runs out without falling off the skateboard. This level consists of all the half pipes from the previous levels linked together. Move between the half pipes by going up the vertical ramps and onto the vertical section on top of them. Press the **L** Button to go over the left ramps and the **R** Button to go over the right ramps. The time limit for this mode is three minutes.

SCORING

Each time you successfully complete a game, the scoring screen appears. Your positive points are totaled up, your negative points taken away and the resulting final score decides which Star Award you have earned.



Star Awards are given for the following point levels:

Bronze Star = 3,000 points

Silver Star = 6,000 points

Gold Star = 10,000 points +

Should you fail to get 3,000 points, you must keep trying until you succeed.

FREEWAY FRENZY

Points are awarded for health remaining, time remaining, and number of turbo pickups.

PIZZA OVERLOAD

Points are awarded for the number of pizzas matched and subtracted for the number of pizzas missed.

TROUBLE IN STORE	Points are awarded for the number of rooms completed.
AIR CHASE	Points are awarded for boats netted, fuel remaining, fuel pick-ups, and passengers saved.
SKATE PARK	Points are awarded for tricks and trick combinations.
MOTORBIKE MAYHEM	Points are awarded for finishing and health remaining and subtracted if too much time is taken.
LOOSEN UP	Points are awarded for the number of moves correctly copied.
PHOTO FIT	Points are awarded for finishing and subtracted for too much time taken or too many moves taken.
WAVE CATCHER	Points are awarded for health and time remaining.

MULTIPLAYER

Who's the better race car driver? Who's the pizza chef? The only way to tell is to challenge your friends to a multiplayer game. There are four games where you can play multiplayer: Freeway Frenzy, Motorbike Mayhem, Wave Catcher and Pizza Overload.

UNLOCKING MULTIPLAYER GAMES

As well as the levels available from the outset you can also use your success in the single player game to unlock 17 additional multiplayer levels across Freeway Frenzy, Motorbike Mayhem, and Wave Catcher. It's quite simple really, the more stars you earn the more chance you have of unlocking these additional levels.

MULTIPLAYER GAME SETUP

A copy of *Island Xtreme Stunts* is required for each Game Boy Advance player.

1. **To begin a multiplayer game**, Player 1 (player numbers are dictated by the Game Boy® Advance Game Link® cable) must select the Multiplayer option from the setup menu. The Link screen then appears.
2. The other players repeat this process to get to the Link screen.
3. Once at least two players are connected, Player 1 presses the A Button to advance to the Game Selection screen.

Only Player 1 views the game selection screen on his Game Boy Advance system. The other players are presented with a picture of the game currently selected by Player 1.

Should more than two players be connected when the Game Selection screen is reached, Motorbike Mayhem is faded out – thus rendering it impossible to select. This is because Motorbike Mayhem is a two-player game only.

4. Player 1 navigates between the games, then chooses one by pressing the A Button.

Selecting Pizza Overload on this screen takes all the players straight into that game.

- ♦ If you select a racing game, a drop down menu appears, prompting Player 1 to choose a stage. The Freeway Frenzy and Wave Catcher games come in two types, either CIRCUIT or TRACK. Motorbike Mayhem is available only as a TRACK type.
- ▷ Select a CIRCUIT stage to see another pop-up box appear, asking Player 1 to select a number of laps for the circuit race. The default number that appears is 3. The minimum number of laps selectable is 1 and the maximum is 9.
5. Player 1 must select the race type (if necessary) and the number of laps, then press the A Button to begin the game.

During a multiplayer game, only Player 1 can pause the game. The pause menu is identical to the one found in single player.

Unlike the single player games, you do NOT have a health bar in the Freeway Frenzy, Wave Catcher, and Motorbike Mayhem Multiplayer games. This is to allow pure racing without worrying about the health aspect.

MULTIPLAYER GAMES

The rules for Multiplayer games vary slightly from their single player counterparts.

FREEWAY FRENZY: Two to four players compete and every game is a straightforward race to the finish line. Each player has a uniquely coloured car (1-Orange; 2-Pink; 3-White; 4-Yellow) The colors are always assigned to these player numbers (dictated by the Game Link® cable). The two numbers in the top left hand corner of the screen are your current lap number and the total laps remaining for circuit races. The top right hand corner of the screen displays your current position.

WAVE CATCHER: The rules are identical to Multiplayer Freeway Frenzy. Only the course is different.

MOTORBIKE MAYHEM: This is a 2-player game only. Each player has a uniquely coloured bike (1-Orange; 2-Yellow). The top right corner of the screen displays your current position.

PIZZA OVERLOAD: Two to four players compete with the standard three pizza colors (Red, Green, Brown). The object of the game is to be the first to win three rounds. The number of rounds won is indicated by golden pizzas in the upper left corner of the screen. The winner of each round is simply the player who survives the longest. Each player only views their own area during multiplayer Pizza Overload. If you successfully match three pizzas of the same color, each one of your opponents gets one pizza dropped onto their conveyor belt. Match up six pizzas at once so your opponents get two pizzas. And go for the truly skillful nine pizzas matched at once, to have three dropped onto your opponents' conveyor belts.

CREDITS

SILICON DREAMS STUDIOS LTD

Lead Programmer: Matthew Ritchie
Programmers: Jane Oldfield, Kristian Spoerer
Lead Artist: Andy Debus
Artist: John Moss
Design: Malcolm Grant, Troy Lonergan, Dean Roskell
Managing Director: Gavin Cheshire
Production: David Rutter, Lara Sweeney, Darren Drabwell
Movie Sequence: Dave Hamblin, Paul Amesbury, Sophie Mobbs
Special Thanks: Geoff Brown, Dene Landucci, Rob Palfreman, Craig Easketts, Jon-Paul Pittman

LEGO® INTERACTIVE

Global Vice President: Tom Stone
Director of Production: David Ratcliffe
Senior Producer: Tim Green
Producer: Scott Mackintosh
Director of Software Operations: Kevin Turner
Project Manager: Geoff Smith
Technical Director: Ian Johnson
Software Analysts: Warren Leigh And Eddie Hayden
Global Brand Director: Sean Ratcliffe
Global Marketing Manager: Helen Nicholas
Head of Business Affairs: Clive Illenden
Business Affairs Executive: Staci Kalama
Market Research Manager: Tim Price

ELECTRONIC ARTS

Line Producer: Michael Ress
Assistant Producer: Jason Berisford
Product Manager: Anne Kain
European Marketing Manager: Susann Oelschlegel
European Marketing Assistant: Christian Sponziello
Public Relations: Tim McDowd
Package Project Management: Scott Gillette
Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller
Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko
Creative Services: Liz Simpson, Candice Westman
Production Services: Martina Gadringer, Jenny Whittle, James Cherry, Silvia Byrne, Joanne Moore, Abdul Oshodi
Documentation: Kevin Lamb, Lambo Creative
Documentation Layout: Christopher Held
Customer Quality Control: Russell Medeiros, Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Simon Steel, Eron Garcia
Quality Assurance: Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne, Dave Grove, Patrick Klaus, Ben Barker, Matt Longley, Richard Goffe, Paul Blackwell, Alex Mole, Kristan Liddard
Test Manager: Kurt Hsu
Project Supervisor: Ludon Lee
Test Lead: Vince Brooks
Testers: Rob Harrell, Jensen Delap, Jeff Hunt

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4315 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

FTP: [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the brick configuration are trademarks of the LEGO Group. © 2002 The LEGO Group. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

GAMEBOY ADVANCE



LIVRET D'INSTRUCTIONS

AVERTISSEMENT : Veuillez lire attentivement le livret de précautions qui accompagne ce produit avant d'utiliser votre appareil, logiciel ou accessoire NINTENDO®. Ce livret contient des informations importantes de sécurité.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - Veuillez lire les avertissements suivants avant que vous ou votre enfant jouiez avec des jeux vidéo

⚠️ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Asseyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

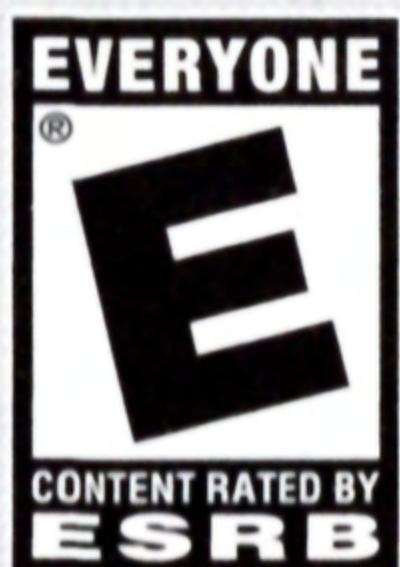
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, Veuillez CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL
DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	34
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	35
INTRODUCTION	36
COMMENT JOUER	37
CARTE PRINCIPALE	38
LES JEUX	41
JEUX DÉFI	51
POINTAGE	52
MULTIJOUEUR	53
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE	56
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	57

POUR COMMENCER

Bouton L

▲ Croix directionnelle

START

SELECT



Bouton R

Bouton A

Bouton B

1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Island Xtreme Stunts* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran de sélection de la langue apparaît. Appuyez sur la ▲ croix directionnelle ⇄ pour placer en surbrillance la langue désirée, puis appuyez sur le bouton A.
4. Appuyez sur START pour commencer la partie (► *Comment jouer*, p. 37).

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

OPTIONS DE MENU

ACTION	COMMANDÉ
Placer une option en surbrillance	+Croix directionnelle ↔ ou ↕
Sélectionner une option	Bouton A
Écran précédent	Bouton B

COMMANDES DE JEU

ACTION	CONTROL
Se déplacer vers la gauche/ la droite/le haut/le bas	+Croix directionnelle ↔ ou ↕
Faire feu/Lancer/Tirer/ Accélérer/Cascades	Bouton A
Freiner/Cascades	Bouton B
Turbo	Bouton R

REMARQUE : Les paramètres par défaut sont indiqués en **gras** dans ce manuel.

INTRODUCTION

LEGO® Studios vient de débarquer sur l'île LEGO pour filmer sa plus récente superproduction, "Xtreme Stunts." Il s'agit d'un film destiné à être candidat au prix de LEGO Academy of Film and Television Arts, mais le réalisateur veut que Pepper soit impliqué dans le film et Pepper se retrouve soudainement dans le rôle du cascadeur principal!

Toutefois, la co-vedette de Pepper est le méchant Casbric. Tous les habitants de l'île sont convaincus qu'il a changé sa conduite, mais Pepper n'y crois pas. Convaincu qu'il est un meilleur cascadeur que Pepper, Casbric fera tout ce qu'il peut pour le battre et recevoir la prestigieuse étoile platine.

Pour percer dans le monde du showbiz, Pepper doit exécuter des cascades audacieuses pour le film tout en gardant un oeil sur Casbric et ses trucs sournois.

Aide Pepper à réussir ses cascades, vaincre Casbric et à restaurer le bon sens dans l'industrie du film!

**Pour plus d'informations sur d'autres produits de LEGO, visitez
www.LEGO.com/interactive.**

Pour plus d'informations sur d'autres jeux de Electronic Arts, visitez www.ea.com.

COMMENT JOUER

S'il s'agit de ta première visite de l'île LEGO®, tu dois configurer le jeu.

Avant que Pepper ne risque sa vie, tu dois régler certains paramètres, selon le type de partie que tu désires jouer.

ENREGISTREMENT

Au cours de ton aventure sur l'île LEGO, tes progrès sont automatiquement sauvegardés dans un espace de sauvegarde lorsque tu t'enregistres. Il existe quatre espaces de sauvegarde. Les parties sauvegardées affichent le nom du joueur et les étoiles remportées (**> Pointage**, p. 52). Les espaces non occupés affichent des étoiles noircies. L'espace INVITÉ est pour les joueurs qui veulent commencer une partie sans passer par le processus de configuration.

1. Appuie sur la **+croix directionnelle** pour placer un espace en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour attribuer un nom à cet espace.
2. Appuie sur la **+croix directionnelle** pour parcourir l'alphabet. Appuie sur le bouton **A** pour sélectionner une lettre.
3. Une fois que tu as entré le nom de la partie, appuie sur le bouton **START** pour placer la touche en surbrillance. Appuie ensuite sur le bouton **A** pour l'enregistrer et passer à l'écran suivant.
4. Appuie sur la **+croix directionnelle** pour placer UN JOUEUR ou MULTIJOUEUR (**> Multijoueur**, p. 53) en surbrillance, puis appuie sur le bouton **A** pour continuer.

CONTINUER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Le processus d'enregistrement est le même que lorsque tu commences une nouvelle partie. Toutefois, tu peux sélectionner ta partie à partir de l'écran d'enregistrement de partie pour charger toutes les statistiques préalablement enregistrées.

SUPPRIMER DES PARTIES SAUVEGARDÉES

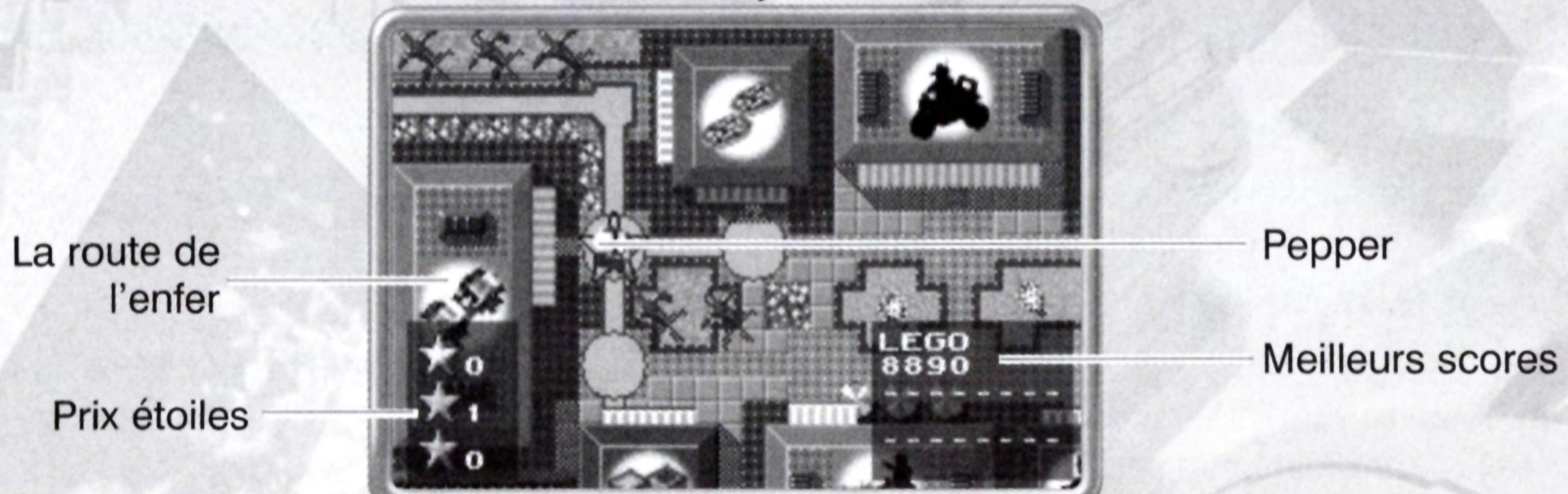
Tu peux supprimer les données qui occupent un espace de sauvegarde afin de laisser la place à de nouveaux joueurs ou à de nouvelles parties sauvegardées.

1. Appuie sur la **+croix directionnelle** pour sélectionner EFFACER PARTIE au bas de l'écran d'enregistrement, puis appuie sur le bouton **A**.
2. Appuie sur la **+croix directionnelle** pour sélectionner les données que tu veux supprimer, puis appuie sur le bouton **A**.
3. Appuie sur la **+croix directionnelle** pour sélectionner OUI ou NON pour confirmer ou annuler la suppression, puis appuie sur le bouton **A**.

Les données supprimées sont représentées par des étoiles noircies près de l'espace libre. Lorsque cette ligne est sélectionnée pour une nouvelle partie, l'écran d'appellation apparaît de nouveau.

CARTE PRINCIPALE

Pepper joue dans 9 jeux différents, lesquels deviennent de plus en plus difficiles. Un seul jeu est accessible au tout début, mais d'autres jeux sont déverrouillés en cours de route.



La carte principale est le point de départ de chacun des jeux, et tu y retournes lorsque chaque jeu se termine. La carte est divisée en quatre sections différentes, mais une seule section est visible à la fois. Tu ne peux accéder aux autres sections avant de réussir un nombre de jeux prédéterminé. Des barrières te bloquent l'accès à ces sections et elle ne s'ouvrent que lorsque tu réponds au critères requis.

Pour visiter la carte principale, appuie sur le bouton L et maintiens-le enfoncé tout en appuyant sur la +croix directionnelle pour te déplacer.

▷ **Pour commencer un jeu**, appuie sur la +croix directionnelle pour te diriger vers la porte ouverte, puis appuie sur le bouton A pour continuer.

Après la scène d'introduction, des instructions à l'écran t'indiquent comment connaître le succès.

ETOILES

Le coin inférieur gauche de l'écran affiche les étoiles que tu remportes dans chaque jeu : bronze, or et argent (► *Étoiles*, p. 40).

MEILLEURS SCORES

Le coin inférieur droit de l'écran affiche tes trois meilleurs score pour un jeu en particulier. Tu dois te tenir debout devant une porte pour faire apparaître les meilleurs scores (► *Pointage*, p. 52).

Lorsque tu réussis un jeu, tu déverrouilles d'autres immeubles et d'autres jeux. Tu dois réussir un jeu pour obtenir un meilleur score.

La plus prestigieuse étoile gagnée apparaît à l'entrée de chaque jeu.

ÉTOILES

Le but du jeu est de gagner des étoiles. Plus tu performes bien, plus tu gagnes d'étoiles. Les étoiles sont de trois catégories : Bronze, Argent et Or. Gagne le bon nombre d'étoiles dans chaque catégorie pour ouvrir les barrières de la carte principale pénétrer dans les immeubles secrets (► *Immeuble verrouillés*, ci-dessous).

Déverrouiller la première barrière – 10 étoiles de bronze

Déverrouiller la deuxième barrière – 13 étoiles d'argent

Déverrouiller la troisième barrière – 35 étoiles de bronze

Déverrouiller la Salle de montage – 23 étoiles de bronze

Déverrouiller la salle de cinéma – 16 étoiles d'or

Déverrouiller l'immeuble des défis – 30 étoiles d'or

Visionner la cérémonie de remise des prix - 36 étoiles d'or

IMMEUBLES VERROUILLÉS

Il existe trois immeubles secrets dans la carte principale. Tu peux les déverrouiller que si tu gagnes le bon nombre d'étoiles dans les différentes catégories.

IMMEUBLE DES DÉFIS Cet immeuble se trouve de l'autre côté de la première barrière dans la carte principale et il te permet de relever un des quatre défis suivants : La route de l'enfer, Terreur motorisée, À l'abordage et SkatePark.

SALLE DE MONTAGE Cet immeuble se trouve de l'autre côté de la première barrière dans la carte principale et il te permet de visionner une première version du film.

SALLE DE CINÉMA

Cet immeuble se trouve de l'autre côté de la troisième barrière dans la carte principale et c'est ici que tu peux visionner la version finale du film. Une fois que le film est terminé, le jeu se termine aussi avec succès. Pepper retourne ensuite à la carte et tu peux continuer de t'amuser dans tous les jeux et même améliorer tes performances.

MENU DE PAUSE

1. Pour prendre une pause durant la partie, appuie sur **START**.
2. Appuie sur la **croix directionnelle** pour placer une option en surbrillance (CONTINUER, RECOMMENCER ou QUITTER), puis appuie sur le bouton **A** pour la sélectionner.

LES JEUX

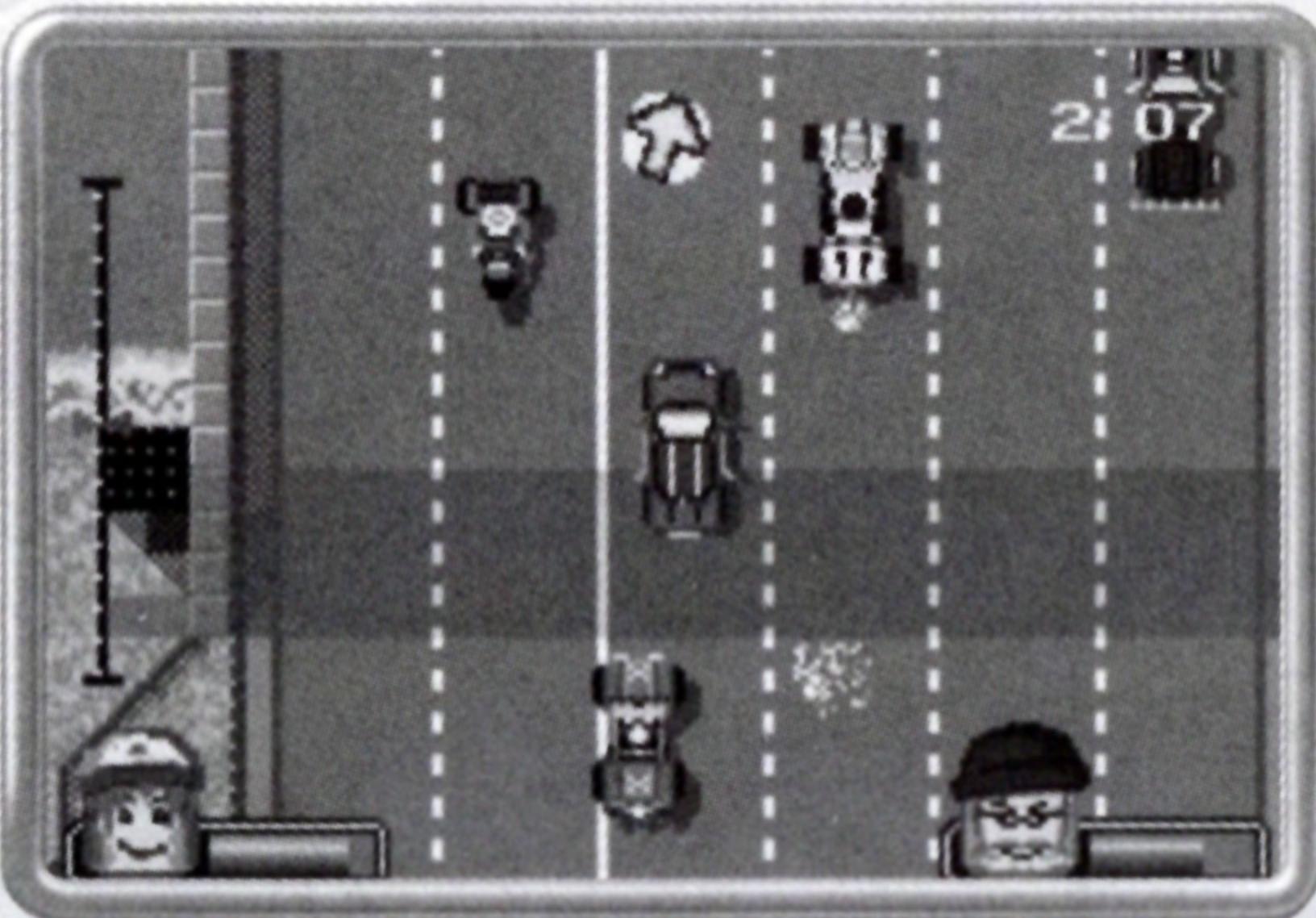
«Xtreme Stunts» est rempli d'action, dont des scènes de poursuites impliquant des bateaux à moteur, des voitures de course, des motocyclettes, etc. Pepper doit exécuter des cascades dans chacune des scènes, et occuper d'autres rôles requis pour créer un bon film. Chaque scène est répétée au moins trois fois dans les différentes sections de la carte principale.

Les commandes de chaque jeu sont affichées au début des jeux.

LA ROUTE DE L'ENFER

Saute derrière le volant d'une voiture de course et rattrape Casbric dans son auto de course ultra-rapide. Lorsque tu l'aperçois, fonce dans sa voiture pour l'endommager. Ramasse des bonus Turbo en cours de route pour augmenter ton pointage.

Ce jeu comporte quatre niveaux mais le quatrième niveau n'est accessible qu'à partir de l'immeuble des défis (► Jeux défi, p. 51).



ACTION

Virage à gauche/droite

COMMANDÉ

▲ Croix directionnelle ↪

Accélérer

Bouton A

Freiner

Bouton B

Frein à main

Bouton L

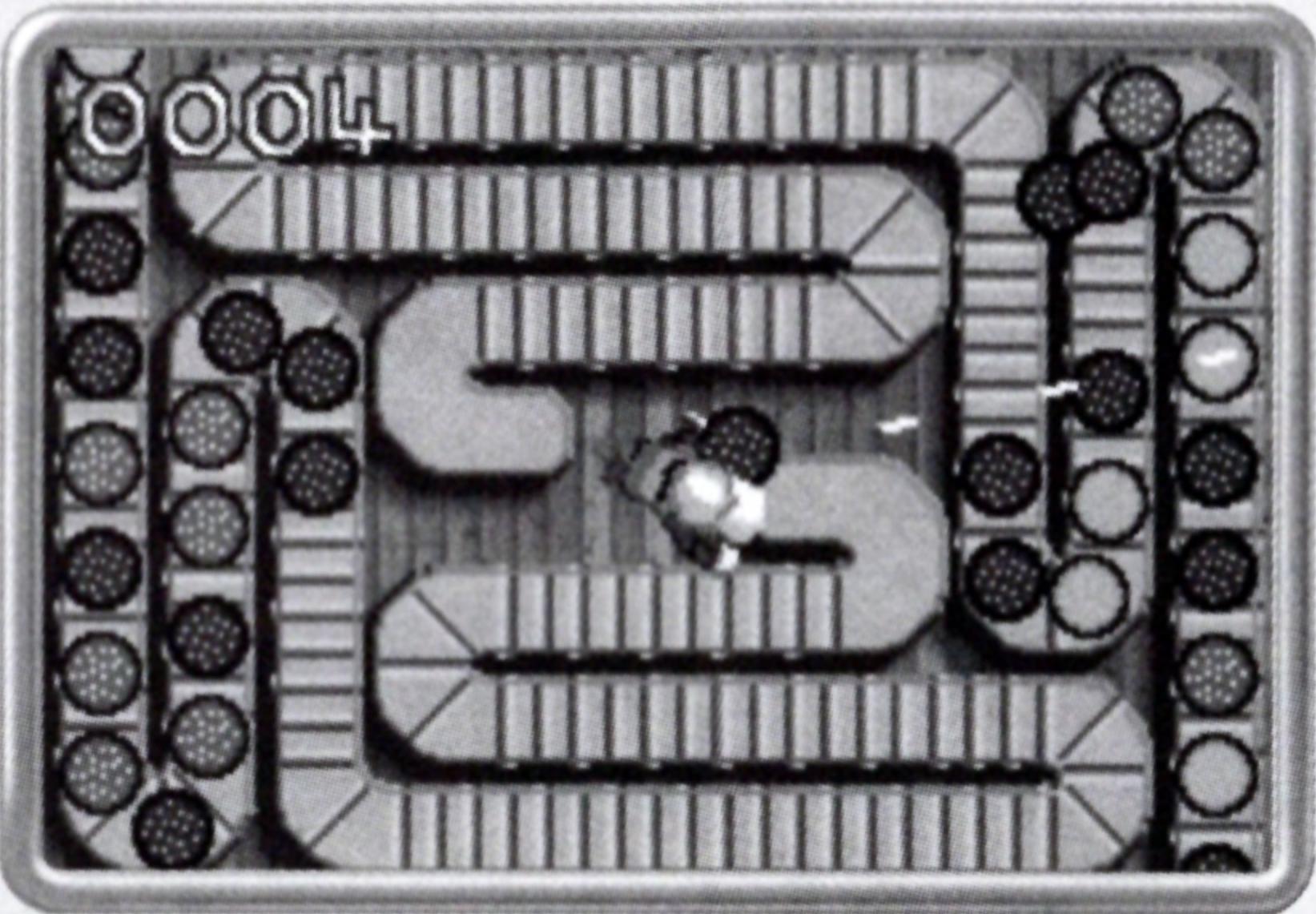
Turbo

Bouton R

L'INVASION DES PIZZAS

Tellement de pizzas, mais pas assez de temps. Rassemble une rangée d'au moins trois pizzas de la même couleur pour les faire disparaître. Tu dois les empêcher d'atteindre la fin du tapis. Plus tu passes de temps à les retenir, plus tu gagnes de points.

Ce jeu comporte cinq niveaux et chaque niveau ajoute une pizza d'une couleur différente ou accélère le tapis.



ACTION

Tourner vers la gauche/droite

Lancer une pizza

Accélérer les pizzas de gauche

Accélérer les pizzas de droite

COMMANDE

+Croix directionnelle ↔

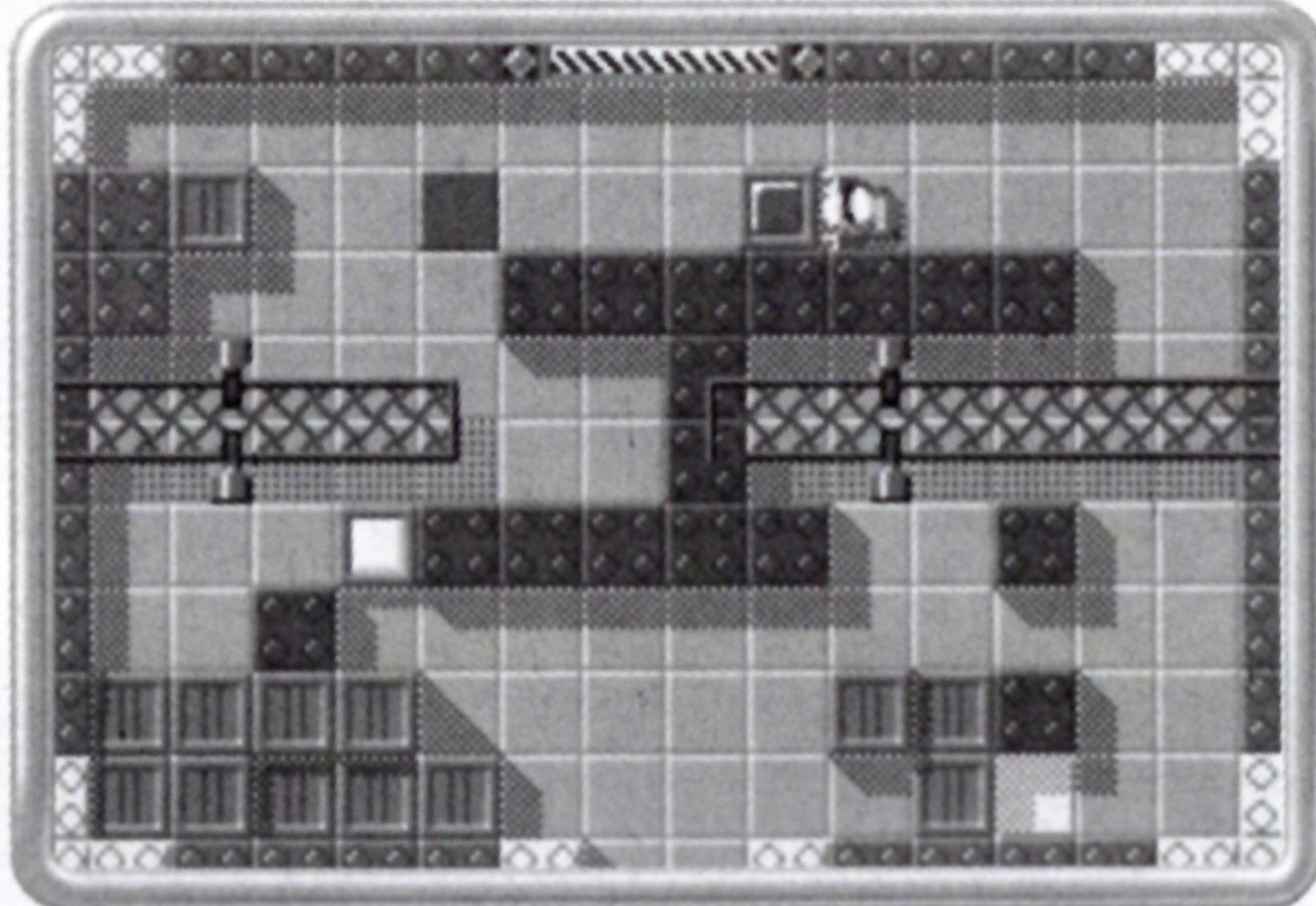
Bouton A

Bouton L

Bouton R

CAVERNE D'ALI-BABA

Ordonne les cartons dans l'entrepôt des accessoires. Associe les cartons de couleur aux carrés de couleur sur cinq niveaux différents. Certains niveaux contiennent de l'eau. Utilise les cartons pour construire des ponts.



ACTION

COMMANDÉ

Déplacer Pepper/Pousser des boîtes +Croix directionnelle ↔ ou ⇧

À L'ABORDAGE!

Il s'agit d'une scène de poursuite sur l'étendue d'eau qui entoure l'île. Rattrape Casbric et suis son bateau de près. Lorsque tu te trouves près de lui, un cercle apparaît autour de lui. Plus tu passes de temps à l'intérieur du cercle, plus s'inquiète Casbric.

L'indicateur de vie de Casbric dans le coin inférieur droit de l'écran se vide et une fois qu'il est complètement vide, Casbric abandonne et s'arrête. Tu dois alors te précipiter vers la ligne d'arrivée avant que le temps ne soit écoulé.

Ce jeu comporte quatre niveaux mais le quatrième n'est accessible qu'à partie de l'immeuble des défis (► Jeux défi, p. 51).

ACTION

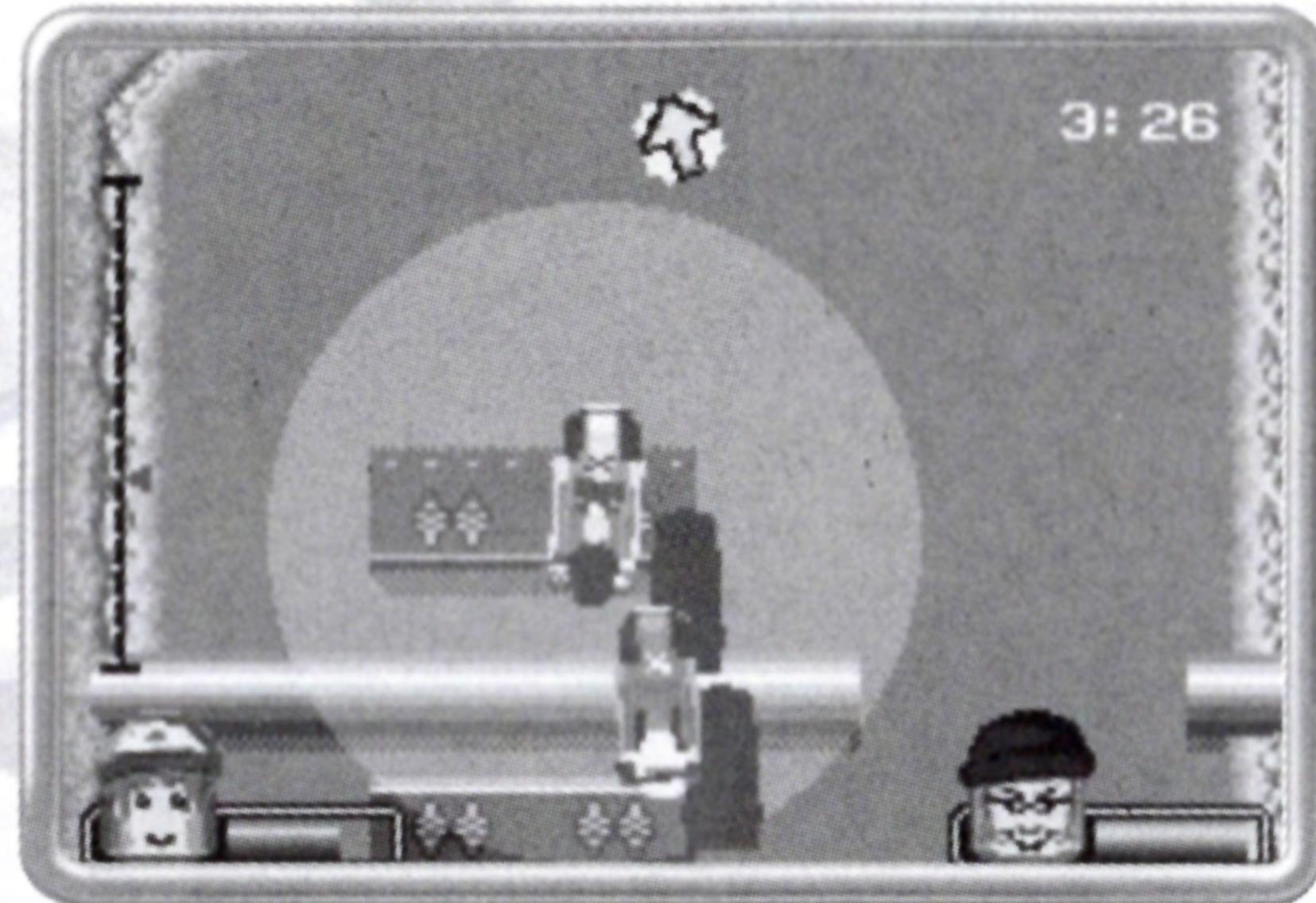
Tourner à gauche/droite

Accélérer

COMMANDÉ

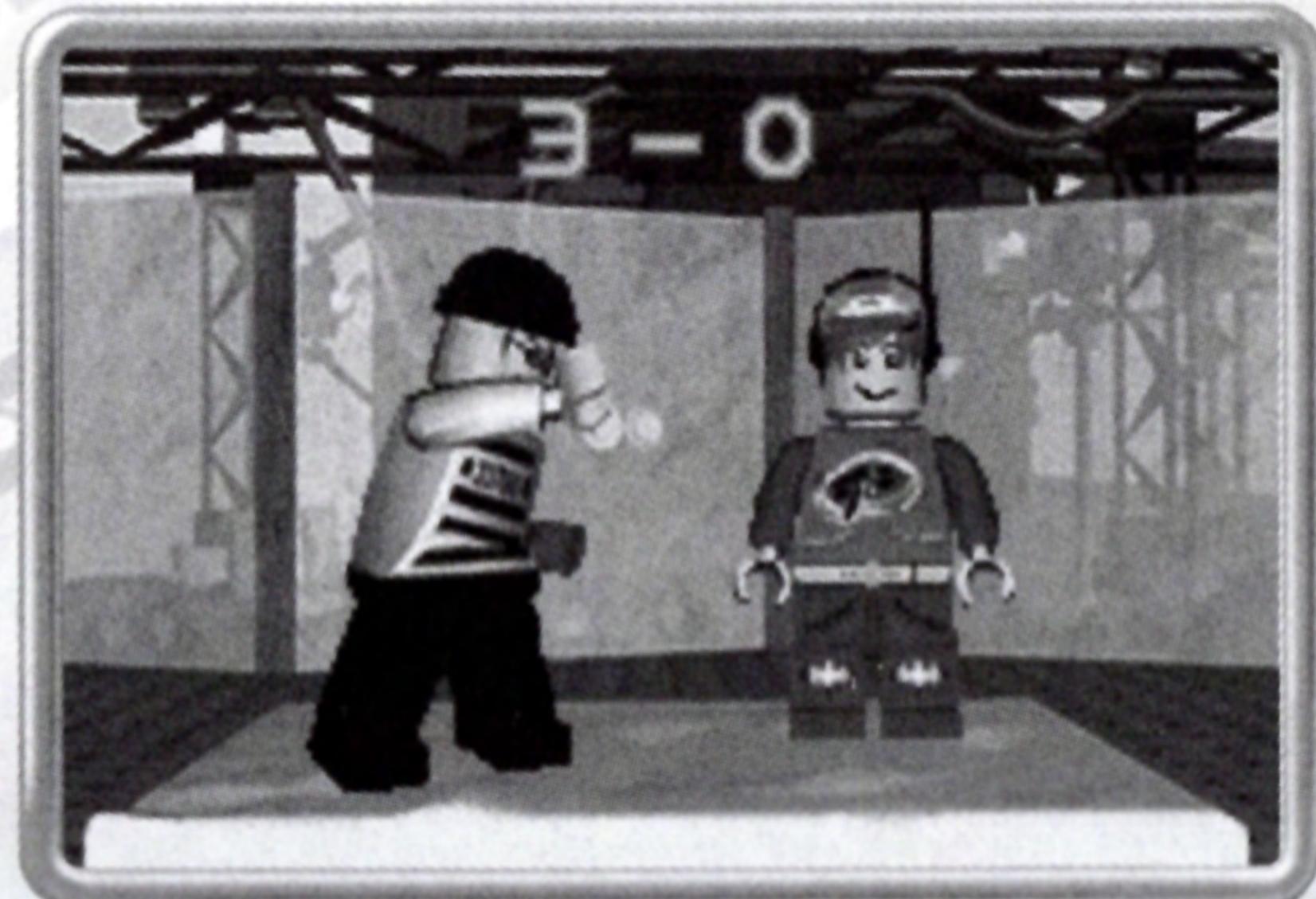
▲ Croix directionnelle ↪

Bouton A



KUNG-FU RYTHMIQUE

Il s'agit d'un duel d'arts martiaux entre Pepper et Casbric! Casbric effectue de courtes chorégraphies qui comptent un certain nombre de mouvements. Une fois qu'il a terminé une chorégraphie, Pepper doit reproduire la série de mouvements dans le délai prévu. Le concours devient plus difficile lorsque tu réussis chacun des cinq niveaux.



ACTION

Poing en l'air

Poing vers sol

Poing vers gauche

Poing vers droite

COMMANDE

• Croix directionnelle ↑

• Croix directionnelle ↓

• Croix directionnelle ←

• Croix directionnelle →

Y A PHOTO!

Il s'agit d'un casse-tête. Pepper doit déplacer les pièces mélangées pour construire une image. Appuie simplement dans une direction à l'aide de la **+croix directionnelle** afin de déplacer les pièces. Le but du jeu est de compléter l'image en effectuant le moins de déplacements possibles. Lorsque Pepper progresse d'un niveau à un autre, le casse-tête devient de plus en plus difficile à résoudre. Regarde ce que fait Casbric dans les photos. Il est tellement vilain!



ACTION

Déplacer la pièce vers le haut

Déplacer la pièce vers le bas

Déplacer la pièce vers la gauche

Déplacer la pièce vers la droite

Afficher l'image

COMMANDE

+Croix directionnelle ↑

+Croix directionnelle ↓

+Croix directionnelle ←

+Croix directionnelle →

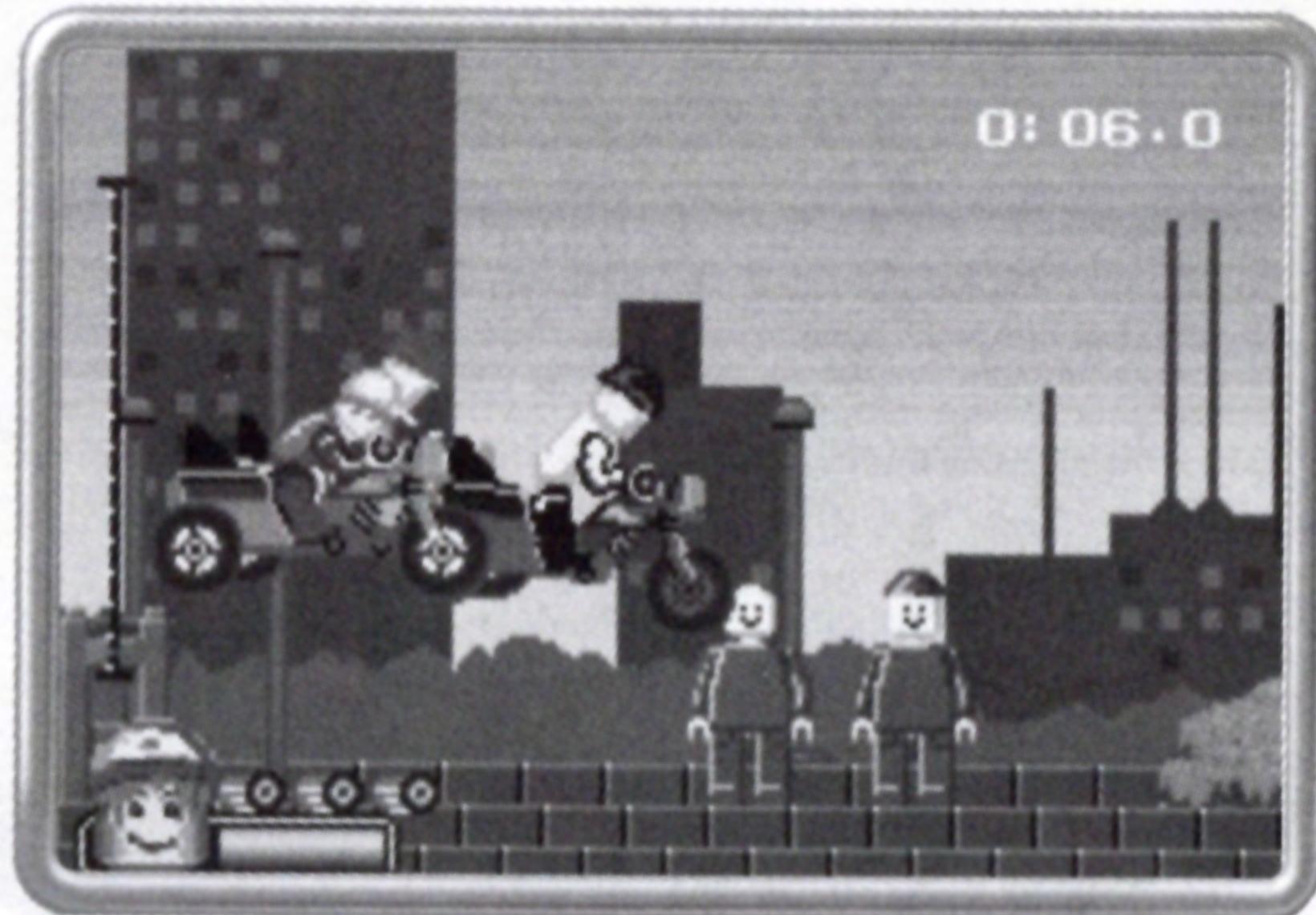
Bouton L ou bouton R

TERREUR MOTORISÉE

Casbric tente de s'enfuir par différents chemins et Pepper doit le dépasser. Traverse les quatre parcours à l'aide de turbos et en atterrissant sur deux roues afin de maintenir ta vitesse. Si tu tombes, tu perds du temps et ton indicateur de vie baisse. Ton indicateur de vie est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Commence avec trois turbos pouvant être utilisés n'importe quand pour une accélération subite. Tu peux ramasser des turbos supplémentaires à certains moments mais tu ne peux posséder plus de trois turbos à la fois. Les turbos sont affichés au-dessus de ton indicateur de vie.

Le quatrième niveau n'est accessible qu'à partir de l'immeuble des défis (► Jeux défi, p. 51).



ACTION

**Pencher vers l'arrière /
Pencher vers l'avant**

Accélérer

Freiner

Turbo

COMMANDÉ

▲ Croix directionnelle ↪

Bouton A

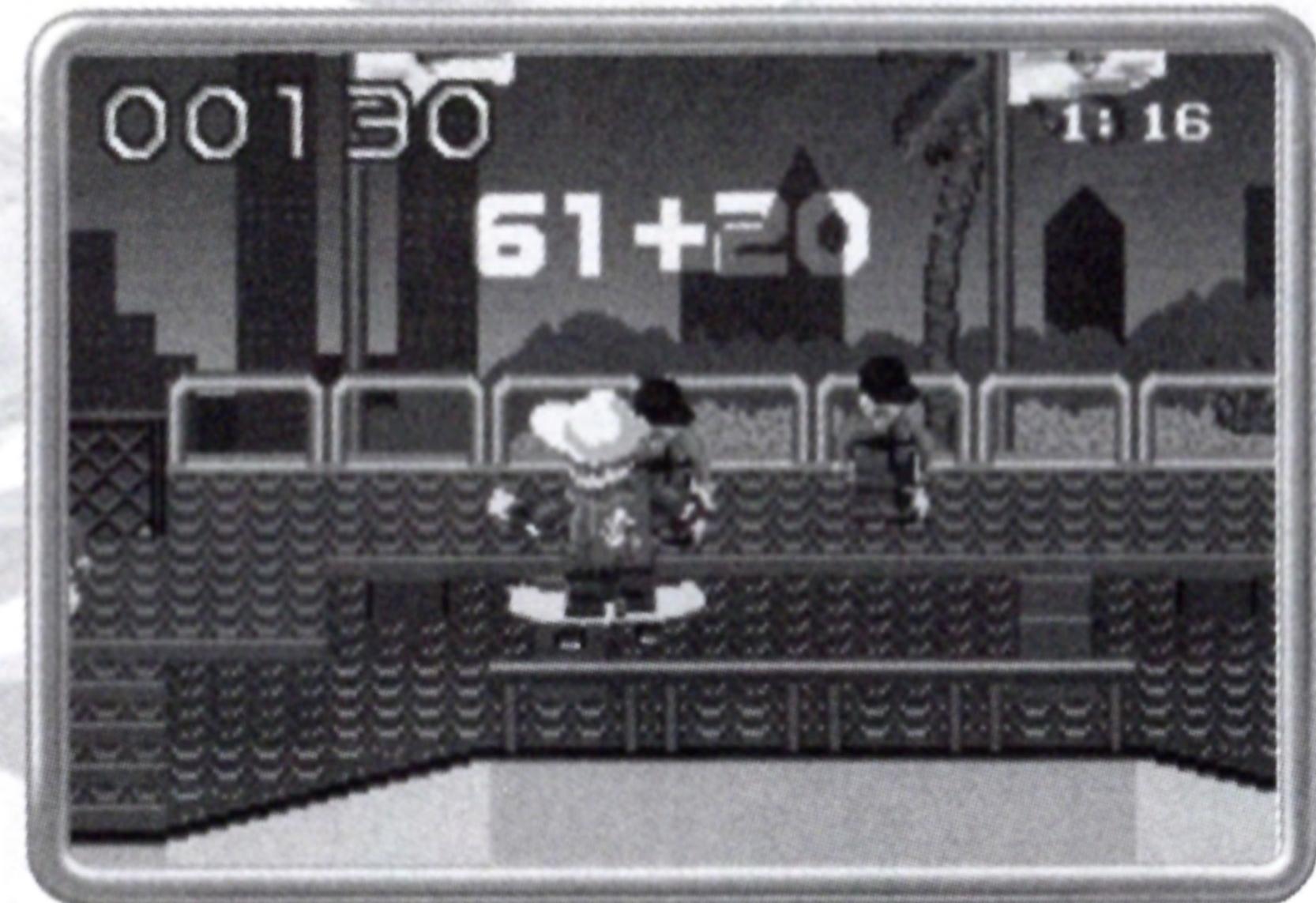
Bouton B

Bouton R

SKATEPARK

Pepper doit pratiquer ces manœuvres dans le half-pipe. Aide-le en le guidant dans le half-pipe en lui faisant exécuter des cascades démentes.

Ce jeu comporte quatre niveaux, chaque niveau contient davantage de rampes que le niveau précédent. De plus, le quatrième niveau se trouve dans l'immeuble des défis (► Jeux défi, p. 51).



ACTION

COMMANDES

Tourner en l'air pour faire des figures +Croix directionnelle ↓, ↙, → ou ↓, ↙, ↛, ↘

Changer de ligne +Croix directionnelle ⇕ (frapper deux fois)

Grind +Croix directionnelle ↑ ou ↓ + bouton A

Ollie Bouton A

Flip (dans les airs) +Croix directionnelle ↑ ou ↓ + bouton A

Grab (dans les airs) Bouton B + +croix directionnelle ⇔ ou ⇚

Augmenter la puissance des sauts à partir des rampes Bouton A (du haut de la rampe)

ROI DES AIRS

Ce jeu aérien prend place haut dans les airs au-dessus de l'île LEGO® et chaque niveau te réserve une nouvelle surprise.

NIVEAU 1: À l'aide de filets, capture le plus de bateaux possibles, tout en ramassant de l'essence pour votre avion. Votre jauge à essence est située dans le coin inférieur gauche de l'écran.

NIVEAU 2: Suis l'avion de Casbric de près. Tu dois te servir de la partie gonflable de ton avion pour faire rebondir les passagers afin que leurs parachutes s'ouvrent. Assure-toi de ramasser de l'essence en cours de route.

NIVEAU 3: Ce niveau combine les niveaux 1 et 2. Tu dois d'abord capturer les bateaux à l'aide des filets, puis tu dois sauver les scientifiques. Comme ce parcours est plus long, il est essentiel de ramasser de l'essence régulièrement.

ACTION CONTROLS

Déplacer le biplan

• Croix directionnelle ↔ ou ↕

Virage brusque vers la gauche

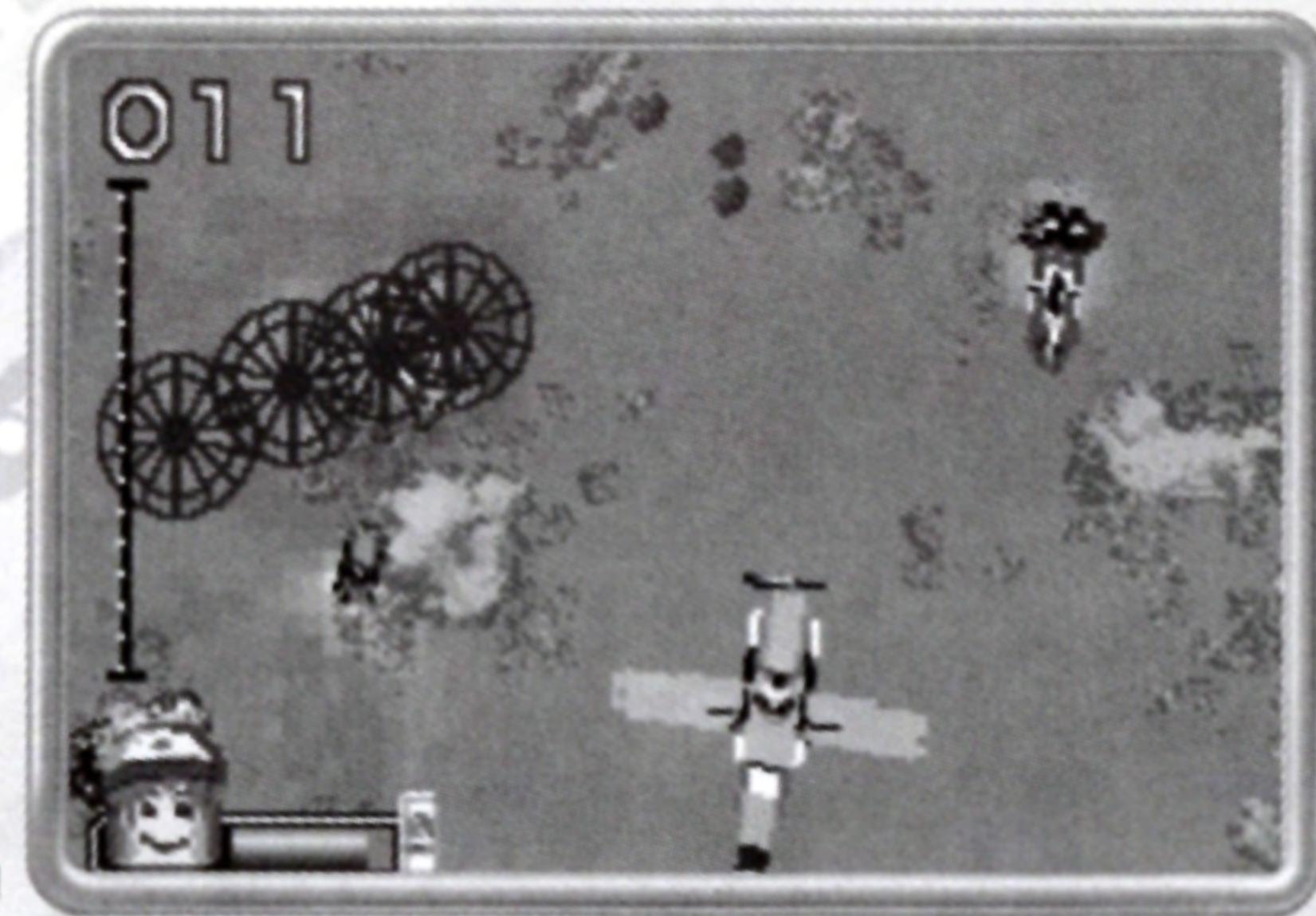
• Croix directionnelle ←↔

Virage brusque vers la droite

• Croix directionnelle →↔

Lâcher le filet

Bouton A



JEUX DÉFI

Une fois déverrouillé, l'immeuble des défis te présente 4 défis (**> Pointage**, p. 52): La route de l'enfer, À l'abordage, Terreur motorisée et Skatepark. Ces jeux sont très différents des versions originales.

Les jeux défi n'offrent aucune récompense (étoiles, points) en mode un joueur.

LA ROUTE DE L'ENFER: Traverse tous les points de contrôle avant que le temps ne soit écoulé. Tu as trois minutes au compteur au départ et tu gagnes une minute chaque fois que tu franchis un point de contrôle.

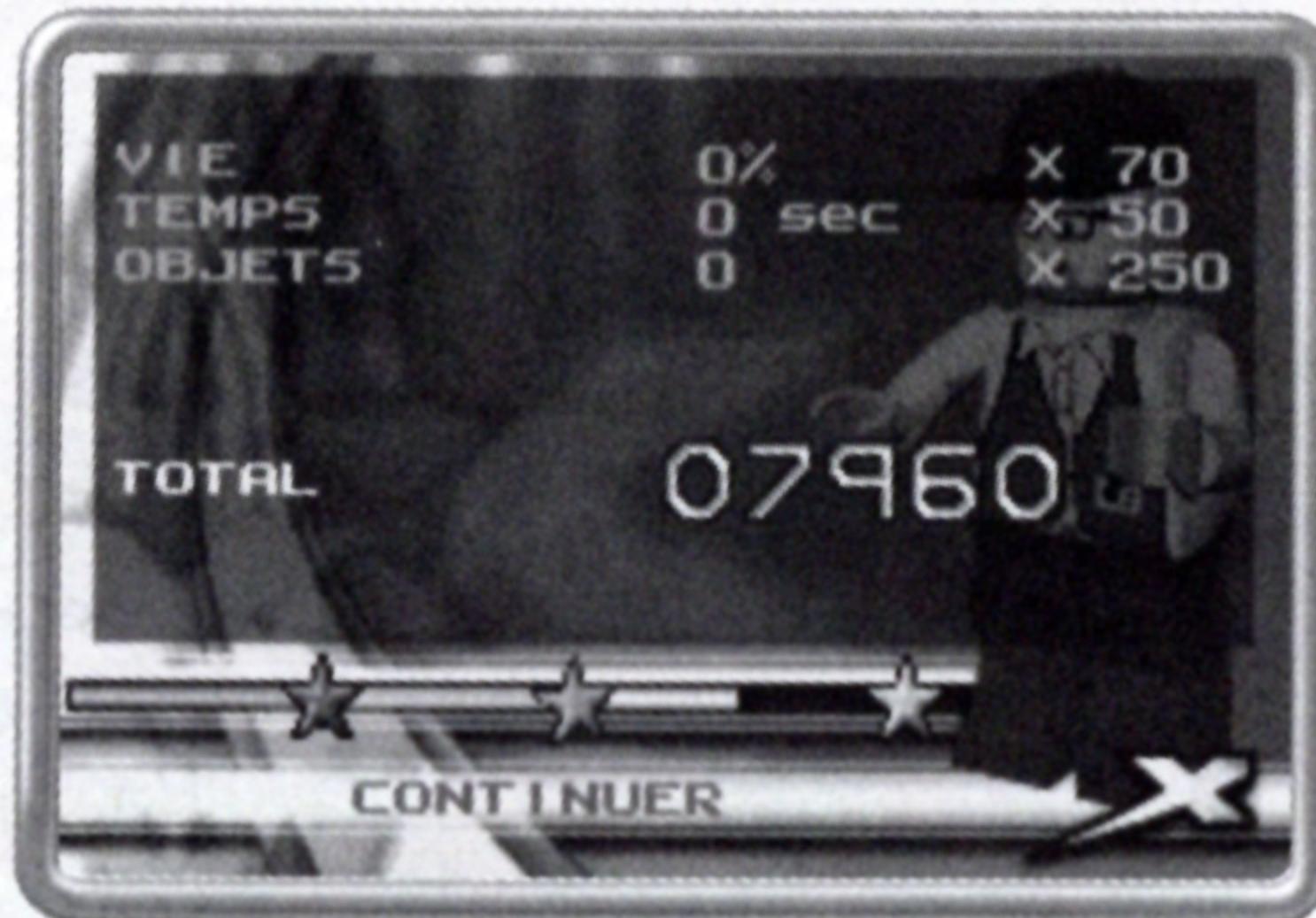
À L'ABORDAGE: Traverse tous les points de contrôle avant que le temps ne soit écoulé. Tu as trois minutes au compteur au départ et tu gagnes une minute chaque fois que tu franchis un point de contrôle. Le parcours est très long et tu dois courir contre la montre.

TERREUR MOTORISÉE: Bats Casbric dans le cadre d'une course un-contre-un. Le parcours de ce niveau est une combinaison des niveaux précédents.

SKATEPARK: Ramasse 50,000 points avant que le temps ne soit écoulé sans tomber de ta planche. Ce niveau contient tous les half-pipes des niveaux précédents. Déplace-toi entre les half-pipes en montant les rampes verticales. Appuie sur le bouton **L** pour glisser sur les rampes de gauche et sur le bouton **R** pour glisser sur les rampes de droite. La limite de temps de ce mode est de trois minutes.

POINTAGE

Lorsque tu réussis un jeu, l'écran du pointage apparaît. Les points gagnés sont additionnés, les points perdus sont soustraits et le score final correspond à l'étoile méritée.



Tu te mérite des étoiles lorsque tu atteins les nombres de points suivants :

Étoile bronze = 3,000 points

Étoile argent = 6,000 points

Étoile or = 10,000 points +

Si tu ne réussis pas à accumuler 3,000 points, tu dois continuer jusqu'à ce que tu réussisses.

LA ROUTE DE L'ENFER Le nombre de points attribués varie selon le temps et la santé qu'il te reste et le nombre de turbos ramassés.

L'INVASION DES PIZZAS Le nombre de points attribués varie selon le nombre de pizzas éliminées et le nombre de pizzas ratées.

CAVERNE D'ALI-BABA

Le nombre de points attribués varie selon le nombre de pièces complétées.

ROI DES AIRS

Le nombre de points attribués varie selon le nombre de bateaux saisis, le montant d'essence restant, l'essence ramassée et le nombre de passagers sauvés.

SKATEPARK

Tu gagnes des points en effectuant des cascades et des combinaisons de cascades.

TERREUR MOTORISÉE

Tu gagnes des points si tu réussis ce niveau et d'autres points te sont attribués selon la santé et le temps qu'il te reste.

KUNG-FU RYTHMIQUE

Tu gagnes des points lorsque tu réussis à copier des chorégraphies parfaitement.

Y'A PHOTO

Tu gagnes des points si tu réussis ce niveau mais tu en perds si tu perds trop de temps ou si tu déplaces trop de pièces.

À L'ABORDAGE

Le nombre de points attribués varie selon le temps et la santé qu'il te reste.

MULTIJOUEUR

Qui est le meilleur pilote de course? Qui est le meilleur chef de pizza? La seule façon de le découvrir est de mettre tes amis au défi en duel multijoueur. Il existe 4 jeux multijoueur : La route de l'enfer, Terreur motorisée, À l'abordage et L'invasion des pizzas.

DÉVERROUILLER DES JEUX MULTIJOUEUR

Tu peux te servir de ton succès en mode à un joueur pour déverrouiller 17 niveaux multijoueur supplémentaires dans La route de l'enfer, Terreur motorisée et À l'abordage. C'est très simple, plus tu gagnes d'étoiles plus tu as de chances de déverrouiller des niveaux supplémentaires.

CONFIGURATION DU JEU MULTIJOUEUR

Chaque joueur doit posséder une copie du jeu *Island Xtreme Stunts* pour appareil Game Boy® Advance.

- 1. Pour commencer un jeu multijoueur**, le joueur 1 (le numéro de chaque joueur est décidé par le câble Game Boy® Advance Game Link) doit sélectionner l'option Multijoueur à partir du menu de configuration. L'écran de liaison apparaît.
- 2.** Les autres joueurs font la même chose pour se rendre à l'écran de liaison.
- 3.** Lorsque au moins deux joueurs sont branchés, le joueur 1 appuie sur le bouton A pour passer à l'écran de sélection d'un jeu.

Seul le joueur 1 peut voir l'écran de sélection d'un jeu à l'écran de son appareil Game Boy Advance. Les autres joueurs voient une image du jeu sélectionné par le joueur 1.

Si plus que deux joueurs sont branchés lorsque l'écran de sélection d'un jeu, Terreur motorisée apparaît en gris et ne peut être sélectionné car il s'agit d'un jeu à deux joueurs seulement.

- 4.** Le joueur 1 parcours le liste des jeux, puis il en choisit un en appuyant sur le bouton A.

En sélectionnant L'invasion des pizzas à partir de cet écran, tous les joueurs sont immédiatement transportés dans ce jeu.

Si un jeu de course est sélectionné, un menu déroulant apparaît, demandant au joueur 1 de choisir un niveau. Les jeux La route de l'enfer et À l'abordage sont offerts en deux formats, CIRCUIT COURSE ou CIRCUIT. Terreur motorisée n'est offert qu'en format CIRCUIT.

Sélectionne un niveau CIRCUIT COURSE pour faire apparaître une nouvelle boîte qui demande au joueur 1 de sélectionner le nombre de tours de la course. Le nombre par défaut est 3. Le minimum de tours est 1 et le maximum est 9.

- 5.** Le joueur 1 doit sélectionner le type de course (si nécessaire) et le nombre de tours, puis appuyer sur le bouton A pour commencer la partie.

Durant une partie multijoueur, seul le joueur1 peut interrompre le jeu. Le menu de pause est identique à celui en mode un joueur.

Contrairement aux jeux à un joueur, il n'y a PAS d'indicateur de vie dans les jeux multijoueur La route de l'enfer, À l'abordage et Terreur motorisée. Ceci te permet de courir à ton meilleur sans avoir à te préoccuper de ta santé.

JEUX MULTIJOUEUR

Les règles des jeux multijoueur diffèrent quelque peu des jeux à un joueur.

LA ROUTE DE L'ENFER : De deux à quatre joueurs s'affrontent et tentent d'arriver premier à la ligne d'arrivée. Chaque joueur a une voiture d'une couleur différente (1-Orange; 2-Rose; 3-Blanche; 4-Jaune) Les couleurs sont toujours attribuées à ces numéros de joueur (décidé par le câble Game Link®). Les deux chiffres dans le coin supérieur gauche de l'écran représentent le tour courant et le nombre de tours restants. Le coin supérieur droit de l'écran affiche ta position actuelle.

À L'ABORDAGE : Les règles sont identiques à celles du jeu multijoueur La route de l'enfer mais le parcours est différent.

TERREUR MOTORISÉE : Il s'agit d'un jeu à deux joueurs seulement. Chaque joueur a une moto de couleur différente (1-Orange; 2-Jaune). Le coin supérieur droit de l'écran affiche ta position actuelle.

L'INVASION DES PIZZAS : Deux à quatre joueurs s'affrontent avec les trois couleurs standard de pizzas (rouge, vert, brun). Le but du jeu et d'être le premier joueur qui gagne trois rondes. Le nombre de rondes gagnées est indiqué par des pizzas dorées dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le gagnant de chaque ronde est le joueur qui survit le plus longtemps. Chaque joueur ne voit que sa section. Si tu réussis à rassembler trois pizzas de la même couleur, chacun de tes adversaires reçoit une pizza de plus sur son tapis. Lorsque tu rassembles 6 pizzas, tes adversaires reçoivent deux pizzas et lorsque tu rassembles neuf pizzas, ils en reçoivent trois.

MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

SILICON DREAMS STUDIOS LTD

Chef programmeur : Matthew Ritchie

Programmeurs : Jane Oldfield, Kristian Spoerer

Artiste en chef : Andy Debus

Artiste : John Moss

Conception : Malcolm Grant, Troy Lonergan, Dean Roskell

Directeur Général : Gavin Cheshire

Production : David Rutter, Lara Sweeney, Darren Drabwell

Séquence vidéo : Dave Hamblin, Paul Amesbury,
Sophie Mobbs

Remerciements particuliers : Geoff Brown, Dene Landucci,
Rob Palfreman, Craig Easketts, Jon-Paul Pittman

LEGO® INTERACTIVE

Vice-président : Tom Stone

Directeur de la production : David Ratcliffe

Producteur en chef : Tim Green

Producteur : Scott Mackintosh

Directeur des opérations logicielles : Kevin Turner

Gestion de projet : Geoff Smith

Directeur technique : Ian Johnson

Analystes en logiciel : Warren Leigh And Eddie Hayden

Directeur de la marque : Sean Ratcliffe

Directeur de la commercialisation : Helen Nicholas

Chef des affaires commerciales : Clive Illenden

Affaires commerciales : Staci Kalama

Directeur de la recherche de marché : Tim Price

ELECTRONIC ARTS

Producteur de la ligne : Michael Ress

Adjoint à la production : Jason Berisford

Directeur du produit : Anne Kain

Directeur du marketing - Europe : Susann Oelschlegel

Adjoint au marketing - Europe : Christian Sponziello

Relations publiques : Tim McDowd

Gestion du projet d'emballage : Scott Gillette

Opérations studio : Paulette Doudell, Steve Sammonds,
Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Matriçage : Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk,
Michael Yasko

Services de création : Liz Simpson, Candice Westman

Services de production : Martina Gadringer, Jenny Whittle,
James Cherry, Silvia Byrne, Joanne Moore, Abdul Oshodi

Documentation : Kevin Lamb, Lambo Creative

Mise en page de la documentation : Christopher Held

Traduction : Julie-Anne LaRochelle

Contrôle de la qualité : Russell Medeiros,
Anthony Barbagallo, Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson,
Darryl Jenkins, Tony Alexander, Simon Steel, Eron Garcia

Assurance qualité : Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne,
Dave Grove, Patrick Klaus, Ben Barker, Matt Longley,
Richard Goffe, Paul Blackwell, Alex Mole, Kristan Liddard

Directeur des tests : Kurt Hsu

Superviseur de projet : Ludon Lee

Chef d'équipe des testeurs : Vince Brooks

Testeurs : Rob Harrell, Jensen Delap, Jeff Hunt

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Dons, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage, un abus ou une négligence quelconque, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retracable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir une nouveau support d'enregistrement.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retracable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4315 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.**

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

FTP : [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

Logiciel et documentation © 2002 Electronic Arts. Tous droits réservés.

LEGO, le logo LEGO, la mini-figure et la brique sont des marques de commerce de The LEGO Group. © 2002 The LEGO Group. Electronic Arts est une marque de commerce ou une marque déposée de Electronic Arts Inc. aux E.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.



**Proof of Purchase
Preuve d'achat
ISLAND XTREME STUNTS**



0 14633 14558 8

YES! I WANT TO JOIN THE LEGO CLUB!

This coupon is good for 1 FREE 2 year membership.
Additional kids may sign up for \$10.70 (including taxes).

PLEASE PRINT IN ALL CAPITAL LETTERS.

GBA22

Name/Nom _____

Age _____

- Français
 English

Address/Adresse _____

- Girl/Fille
 Boy/Garçon

City/Ville _____

State/Prov. _____

Postal Code
Code Postal _____

E-mail Address/Courriel _____

Date of Birth
Date de Naissance _____

/ /
M D/J Y/A

Parent's Signature/Signature d'un parent _____

**FREE
Membership
with this coupon!**

**Abonnement
GRATUIT avec
ce coupon!**

LEGO and the LEGO logo are trademarks of/sont des marques de/son marcas de LEGO Group.
©2002 The LEGO Group.



U.S. and Canada only.
E.U. et Canada seulement.
E.U. y Canada solamente.

OUI! JOIGNEZ-MOI AU CLUB LEGO!

Ce coupon est valide pour un abonnement GRATUIT de 2 ans. Enfants additionnels peuvent s'inscrire pour \$10.70 (taxes incluses).

**S.V.P. IMPRIMER EN LETTRES
MAJUSCULES.**

Postal Code
Code Postal _____

Date of Birth
Date de Naissance _____

/ /
M D/J Y/A

Offer limited to residents of the U.S. and Canada.
No photocopies will be accepted. Offer limited to two free memberships per family, group, or organization. Please allow 4-6 weeks for delivery of your first mailing.

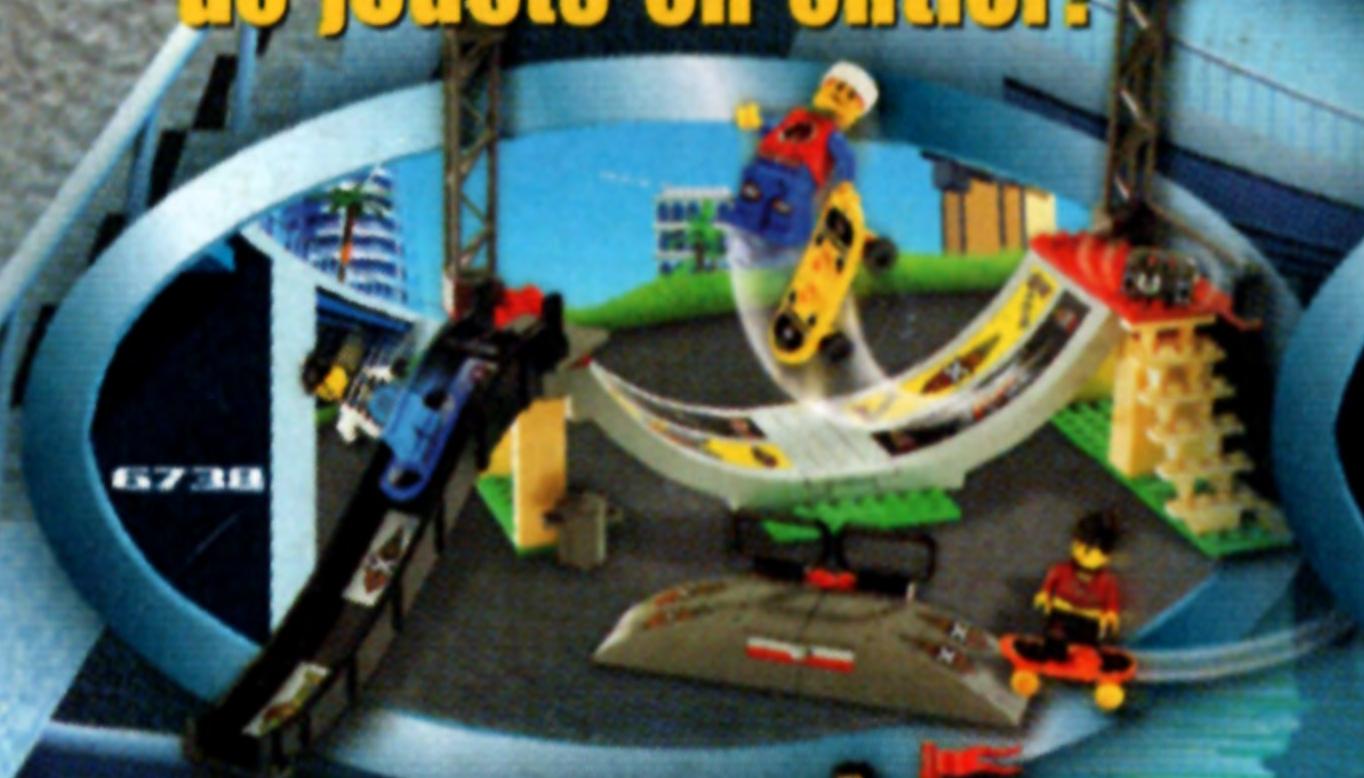
Offre limitée pour résidents du U.S. et Canada.
Photocopies ne seront pas acceptées. Offre limitée à deux abonnements gratuits par famille, groupe, ou organisation. Allouez 4-6 semaines pour la première livraison.



LEGO ISLAND XTREME STUNTS

Collect the whole toy line!

Collectionnez la ligne de jouets en entier!



Electronic Arts Inc. 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065.

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the brick configuration are trademarks of the LEGO Group. © 2002 The LEGO Group.

1455805

PRINTED IN THE USA